COMMODORE VILÁG 2.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható **Commodore 64** (*C151-C160*), ill. **Commodore PLUS/4** (*PLUS 01*) készletek is megrendelhetők a **SPECTRUM VILÁG** címén keresztül (*Spectrum Világ, Budapest, Pf.: 363, 1519*). A C156-C160 Commodore 64 kollekciók csak mágneslemezen, a PLUS 01 Commodore PLUS/4 kollekció pedig csak kazettán áll rendelkezésre. Egy Commodore 64 kollekció ára kazettán: **300,- Ft** mágneslemezen: **400,- Ft**, PLUS/4 kollekció ára pedig kazettán: **500,- Ft**, ÁFA-val és postaköltséggel együtt. (** - felhasználói programok, (D) - demonstrációs program*)

ÚJ!

PLUS 01

3D Quasar
Ace
Airwolf
Aliens
Arthur Noid
Battle Star
Beach Head
Berks 3
BMX Racer
Bongo
Bruno's Boxing
Castle Dracula
Colossus 4
Crazy Golf
Danger Willy
David's Midnight Magic
Defence
Dork's Dilemma
Downhill
ELITE
Enigma
Fantatron
Galaxians
Ghost'n'Goblins
Gwnn
Hustler
%
%
Jet Set Willy
King of Kings
Las Vegas
Legionnaire
Magicians Curse 2
Mercenary
Mr. Puniverse
Ninja Master
Olympic Skier
Pancho
Paperboy
Paramaths
Punchy
Rig Attack
Robin to the Rescue
Savage Island
Ski Jump
Space Pilot
Spiky Harold
Strange Oddyssey
Tutti Frutti I.
Vox
Water Grand Prix
Xargon Wars
Yie Ar Kung Fu
Zylon

C151

A/Batman II/A
Batman II/B
Chicago's 30
Cash Dash
B/Barbarian II
(The Dungeon of Drax)
Pulsoid
Roy of the Rovers part 1
Roy of the Rovers part 2

C152

A/Supersports part 1
(Crack Shoot)
Supersports part 2
(Dare Diving)
Return of the Jedi
Counter Force
B/Guerrilla War
Super Dragon Slayer
Live & Let Die
Crack It

C153

A/Rambo III/A
Rambo III/B
Supersports part 3
(Slate Smash)
Duel
B/Supersports part 4
(Crossbow Shoot)
Supersports part 5
(Water Assault)
Ocean Ranger
Game On

C154

A/Afterburner part 1
Afterburner part 2
Afterburner part 3
Silent Shadow part 1
B/Afterburner part 4
Afterburner part 5
Afterburner part 6
Silent Shadow part 2

C155

A/Emerald Mine 1
Shadow of death
Emilyn Hughes...
...Int.Soccer
Scarab
B/ (*)
FX Bytepress V1.0
Copy 218 V2.1
Directory List
Hesmon 2.0
Monitor SYS 24576
Directory Aids
The Adv.Art Studio...
...Font készletek:
Default
Yie Ar Kung Fu
5x5
Future
Rasputin
%
%
Star Crash
Chip
Imk
Necromancer
Rambo II.
Frontway
AGO
William W.
Zyto
Anry 1987
Macintosh
Demo képek:
Space Ship
Front Pic
Frontway
Critical
Akai Video
Back Cover
Droid

C156 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Zak Mc Kraken Boot
B/ Test Drive 2
(Grand Prix Circuit)

C157 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Zak Mc Kraken Side 1
B/ Zak Mc Kraken Side 2

C158 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Defender of the Crown Side 1
B/ Defender of the Crown Side 2

C159 (CSAK LEMEZEN!)

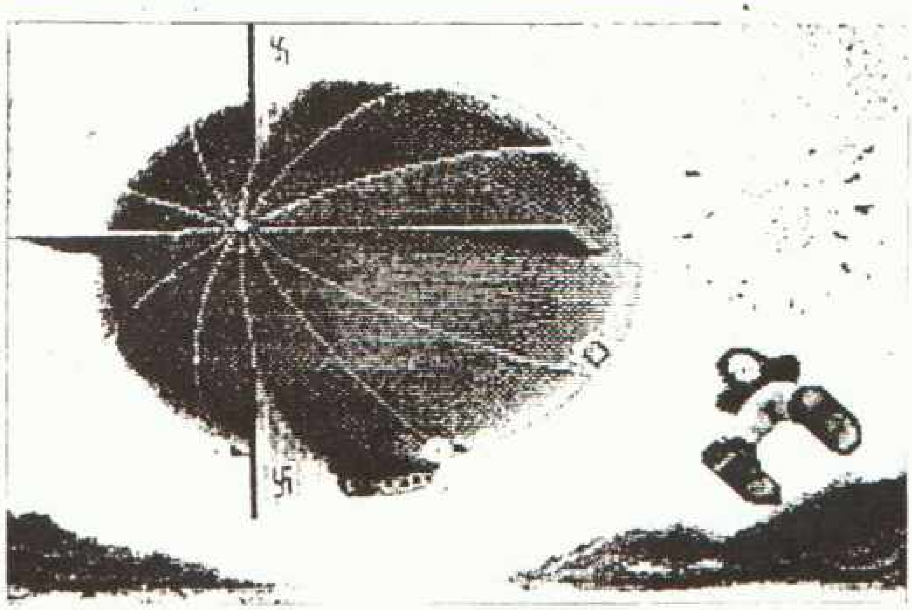
A/ R-Type
B/ (*)
Magic Drumer

C160 (CSAK LEMEZEN!) (*)

A/ Gigapaint Side 1
B/ Gigapaint Side 2

GOLDEN JOYSTICK '89

Anglia köztudottan a hagyományok hazája. Így van ez a software-házak versengésében is: 1989. nyarán már hatodszor került megrendezésre a **GOLDEN JOYSTICK** pályázat eredményhirdetése. Ez a szigetországban terjesztett játékprogramok hagyományos versengése, amelynek szponzorai között van például – a saját állításuk szerint – Anglia legnagyobb példányszámban eladott számítógépes magazinja, a *COMPUTER & VIDEO GAMES* is. A versenyben azok a játékok vesznek részt, amelyek az elmúlt **GOLDEN JOYSTICK** eredményhirdetés óta kerültek a piacra, tehát idén az 1988. július – 1989. június között megjelent csocsók között folyt a versengés. A pályázat végeredményét a *C + VG* olvasóinak szavazatai alapján állították össze. Talán Olvasóink érdeklődésére számíthat, ha mi is közöljük a verseny végeredményét.



△ *A legjobb 16 bites grafika: ROCKET RANGER*

A játékok több kategóriában és szempont szerint kerültek elbírálás alá, úgymint grafika/zene valamint arcade(akció)/kaland/szimuláció. Az Amiga és az Atari ST gépek térhódításának köszönhetően tavaly és idén már külön 8 bites és külön 16 bites kategóriában versenyeztek a játékok. Erre az elkülönítésre nyomós indokok szolgáltak – elég furcsán nézne ki ugyanis, ha egy Lada és egy Porsche 959 között rendeznének gyorsasági versenyt...

Összességében elmondható, hogy túl sok meglepetés nem született: a software-piacot továbbra is olyan "nagy halak" uralják, mint az **OCEAN** vagy a **US GOLD**, amelyeknek megvan az anyagi bázisuk arra, hogy havonta akár 8-10 új, jobbára akciójátékot is megjelentessenek. A nagy arcade-tortából csak néha harap egy kisebb szeletet a többi cég, pl. a **SYSTEM 3**. Más a helyzet a szimulációk esetében: a 8 bites kategóriában a **MICROPROSE** uralja a piacot, míg a 16 bites gépeknél egyenlőre még nyitott a verseny. Kalandjátékoknál sem alakultak még ki egyeduralkodók, de az bizonyosnak látszik, hogy a **RAINBIRD** már tekintélyes pozíciókat harcolt ki magának.

Nézzük tehát sorban, ki milyen címet vihetett haza a rendezvényről (*zárójelben a* **CoV** *kommentárjai*):

Az év játéka (8 bit)

- OPERATION WOLF – **OCEAN**
- LAST NINJA II. – **SYSTEM 3**

(*A* LAST NINJA II. *még csak-csak, de az* OPERATION WOLF *egy kicsit túlzás!*)

Az év játéka (16 bit)

- SPEEDBALL – **IMAGEWORKS**
- STARGLIDER II. – **RAINBIRD**

(*A* SPEEDBALL *ötletnek nem rossz, de azért talán mégsem ez volt a legjobb az elmúlt évben – például a* POPULOUS *bőven befért volna a* STARGLIDER II. *elé!*)

A legjobb szimuláció (8 bit)

- MICROPROSE SOCCER – **MICROPROSE**
- STEALTH FIGHTER – **MICROPROSE**

(*Vajon miért pont ez a kettő?!*)

A legjobb szimuláció (16 bit)

- FALCON – **MIRRORSOFT**
- F/A-18 INTERCEPTOR – **ELECTRONIC ARTS**

(*Úgy van!*)

A legjobb kalandjáték (8 bit)

- CORRUPTION – **RAINBIRD**
- INGRID'S BACK – **LEVEL 9**

(*Hm...*)

A legjobb kalandjáték (16 bit)

- FISH – **RAINBIRD**
- CORRUPTION – **RAINBIRD**

(*Hmmmmmmmm...*)

A legjobb akció (8 bit)

- OPERATION WOLF – **OCEAN**
- R-TYPE – **ACTIVISION**

(*Az* R-TYPE *oké, de az* OPERATION WOLF *kissé marhaságnak tűnik.*)

GOLDEN JOYSTICK '89

A legjobb akció (16 bit)

- OPERATION WOLF – **OCEAN**
- PACMAN – **GRANDSLAM**

(No comment. Egyébként nem világos, hogy került egy kalap alá ez a két játék...)

A legjobb grafika (8 bit)

- ARMALYTE – **THALAMUS**
- LAST NINJA II. – **SYSTEM 3**

(Mondjuk...)

A legjobb grafika (16 bit)

- ROCKET RANGER – **MIRRORSOFT**
- STARGLIDER II. – **RAINBIRD**

(Ezzel messzemenően egyetértünk.)

A legjobb zene (8 bit)

- BIONIC COMMANDO – **US GOLD**
- ROBOCOP – **OCEAN**

(Ezen mondjuk lehetne vitatkozni. Azon viszont csodálkoztunk volna, ha a ROBOCOP nem kap semmilyen díjat, miközben már március óta folyamatosan a C-64 TOP-listák élén áll...)

A legjobb zene (16 bit)

- INTERNATIONAL KARATE + – **SYSTEM 3**
- STARGLIDER II. – **RAINBIRD**

(Nahát! Hogyhogy nem az OPERATION WOLF?!)

Az év software-háza (8 bit)

- OCEAN
- US GOLD

(Ki hitte volna, hogy pont ez a két futószalag-gyáros lesz az?...)

Az év software-háza (16 bit)

- MIRRORSOFT
- OCEAN

(A MIRRORSOFT bizonnyal a ROCKET RANGER-nek és a FALCON-nak köszönheti az első helyét, az OCEAN meg valószínűleg túl sokat tejel ahhoz, hogy egy plecsnit ne adtak volna neki itt is. Mi inkább az ELECTRONIC ARTS-ra szavaztunk volna...)

Hát ezek lettek volna a szigetország olvasóinak a véleményei. Mint véleményt, természetesen tiszteletben kell tartanunk, bár jónéhány helyen nem értünk velük egyet: az **OCEAN** fenti játékainak a minősége – véleményünk szerint – nem annyival jobb, mint ahogy az eredmények mutatják, bár az biztos, hogy amit az OPERATION WOLF-fal és a ROBOCOP-pal műveltek, az a piaci marketing magasiskolája. Természetesen az angol vásárlóközönség esetében nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt sem, hogy nagy többségük **a gyári programot pénzért szerzi be** a sarki boltban. Lám, mit tesz egy jó minőségű prezentálás: boldogok a lelki szegények, mert övék az **OCEAN** OPERATION WOLF-ja...

Tartalomjegyzék

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent részei utánvéttel megrendelhetők a következő címen:
Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Székely László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Indiana Jones III. – The Last Crusade • US Gold/Lucasfilm

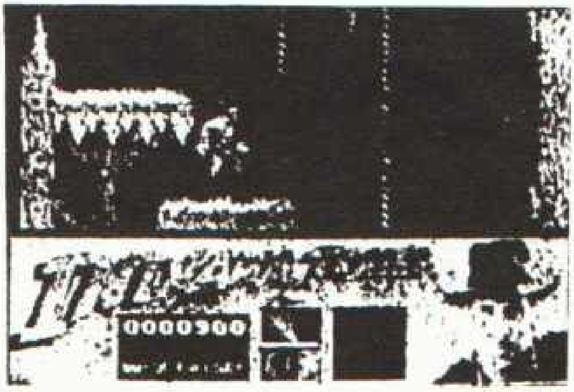
A **Lucasfilm Games Ltd.** egyre jobban az egyik meghatározójává válik a játéksoftware-piac minden területének: az arcade/adventure műfajban a **MANIAC MANSION** és a **ZAK MCKRAKEN**, a szimulációk között a STRIKE FLEET, arcade-ben az **INDIANA JONES**-sorozat tette ismertté a nevét. *George Lucas* mammutvállalata nem csak egy újabb pénzbefektetési területet talált a játékprogramgyártásban, hanem meglehetősen képzett programozói gárdát is sikerült összeverbuválnia, akik garantálják, hogy a játékváltozatok legalább olyan sikeresek lesznek a vásárlók körében, mint az alapjukul szolgáló filmek. Ez esetben ebben mondjuk nem vagyunk teljesen biztosak...

Az Indiana Jones néven közismert kalapos figurát talán nem kell senkinek bemutatni: *Harrison Ford* immár a harmadik Indy-filmben veszi fel a harcot a csúnya rossz náci bácsikák ellen. A **LAST CRUSADE** játékváltozata túl sok eredeti ötletet nem tartalmaz, mert mind a négy szintjét úgy lopkodták össze valahonnan.

A képernyő alsó részén digitalizált grafika látható, valamint néhány kijelző. Az első ablakban lévő szám mutatja hátralévő életeinket, kezdetben 5 van. Ha valamelyik ellenféllel érintkezünk, vízbe pottyanunk, vagy elfogy az energiánk, egy életünk elvész.
A következő ablakban felül az eddig elért pontszám látható, alatta az energiánk mennyisége, ami csökken, ha magasról esünk le, savas folyadék vagy valami egyéb csöppen a nyakunkba, beverjük a fejünket a plafonba, vagy az ellenségek lövedéke eltalál bennünket.
Ezután egy szám jelzi, hogy hány korbácsütés áll még rendelkezésünkre. Ezzel tudjuk megsemmisíteni az ellenfeleket, de csak akkor használható, ha talajon állunk – kötélen való mászás közben nem. A labirintusban szétszórva karikába tekert korbácsokat láthatunk, amelyeknek felvételével egyrészt max. 5-re módosíthatjuk a korbácsütések számát, másrészt 150 ponttal növelhetjük az eredményt.
Az utolsó két ablak közül az egyikben a nálunk lévő tárgyakat láthatjuk, a másodikban pedig különféle információkat, az első pályán például egy fáklyát.

Az első szinten egy barlangból kell kikecmeregnünk, de előbb meg kell szereznünk *Coronado Keresztjét*. A barlangban némileg sötét uralkodik, de a nálunk lévő fáklya segítségével rövid ideig világíthatunk. Ez egy idő után elfogy és ha nem gyűjtünk be időben egy másikat (+250 pont), akkor egy életünk elveszik. Utunkat egyrészt bermudanadrágot viselő emberkék (100 pontért agyoncsaphatóak a korbáccsal), valamint természeti akadályok (patakok, hordók stb.) nehezítik, amelyeken átugrással vagy a köteleken történő átmászással juthatunk át. Találkozhatunk egy híddal is, ami rögtön leomlik, miután átkeltünk rajta.

Vigyázat, a barlang végében lévő köteleken robotok szaladgálnak le és fel, akik letaszítanak a kötélről bennünket. A *Kereszt* megszerzése után ki kell jutnunk a világosra és a program a teljesítési idő függvényében némi bonus-pontszámmal jutalmaz bennünket.



A következő pályán egy uszályon kell végigszaladnunk, ami zsiráfokat és rejtélyes, szarvval rendelkező élőlényeket szállít. Az állatkák minduntalan kidugják fejüket a ketrecükből, Indy-vel tehát át kell ugrálnunk őket – akárcsak az uszályok közötti réseket. Rendkívül bonyolult feladat... A szint vége előtt még találkozunk egy kalapot és pisztolyt viselő úrral (agyoncsapandó), majd a következő percben már kapjuk is a bonust a teljesítésért.

A harmadik pálya hasonló az elsőhöz: *Brunwald* kastélyában kell mászkálnunk, célunk egy pajzs megszerzése. A változatosság kedvéért itt nem savas eső, hanem piros tűzlabdák potyognak a nyakunkba, valamint a földön mászkáló patkányokat kell átugrálnunk. A kötelek néha furcsa helyekre vezetnek – így juthatunk ki a pályáról is...

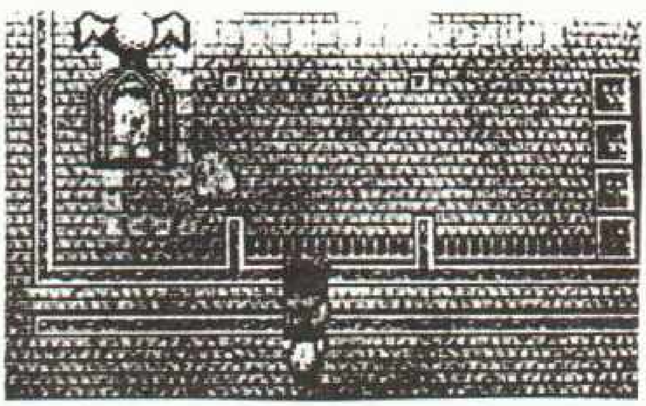
A negyedik pályán hasonló feladatok elé nézünk, mint az eddigiekben: a létrákon mászkálva egy útlevelet kell begyűjtenünk, hogy a riadóztatott náci rohamosztagosok elől el tudjunk menekülni. Külön kellemetlenség, hogy ezek most kétfedelű repülőgépeken közlekednek...

Idáig sikerült eljutnunk a játékban, amikor hirtelen felindulásból leformattáltuk a lemezt. Mit is lehetne még elmondani a **LAST CRUSADE**-ról? A grafika a C-64-en még elfogadhatónak mondható, bár nem túl változatos, Amigán viszont – a lehetőségekhez képest – ez az egyetlen pozitívum. Zene nincs, csak klattyogás. Ha valakinek esetleg túl sok lemeze lenne, akkor szoríthat neki egy kis helyet valahol. Ebben az esetben is célszerű Parrot vagy Pelikan típusú lemezen tárolni – így legalább valószínűleg nem lesz gondunk a törléssel... Talán mindenkinek örömére szolgálna, ha a **Lucasfilm** a **MANIAC MANSION**-szerű játékok gyártását forszírozná a jövőben.

Newzealand Story • Ocean

Újabb *coin op* (pénzbedobós automata) konverzió gördült le az **Ocean**-futószalagról: a **NEWZEALAND STORY** azonban nem az **OPERATION WOLF** és társai sorozatba illik – ez egy kedves, jó szórakozást ígérő játék, amely mind grafikában, mind zenei és hanghatásokban előkelő helyet érdemel az arcade-játékok között.

A játék főhőse egy sárga, Kiwi nevű madár, akinek neve egyben faját is meghatározza (a kiwi egyébként Új-Zéland nemzeti madara). Kiwi barátunk boldogan éldegélt Tiki nevű barátnőjével, míg meg nem jelentek a Nagy Rózsaszín Bálna hordái, és Tikit el nem rabolták. Kiwi úgy vélekedik, hogy az élet Tiki nélkül mit sem ér, és egy nyíllal felfegyverkezve a keresésére indul. Útját mindenféle ellenség nehezíti, például bumerángot hajigáló bennszülöttek, szőrös állatkák, akik zöld robotokat indítanak felénk, tengeri sünök, illetve egyéb lövöldöző szőrmókok. Az ellenfeleket a nyíllal vagy az éppen rendelkezésünkre álló fegyverrel lőhetjük le, de átugrásukkal is kikerülhetjük őket.



Ha lelőttük az egyik rondaságot, a helyén valamilyen, a felvétele után pontszámot eredményező gyümölcs (általában eper) jelenik meg, de egyéb bonus-tárgyak is előfordulhatnak, úgymint egy időre szóló sérthetetlenség (Kiwi villogó kék lesz), bomba (nyíl helyett bombákat dobálhatunk), lézerpisztoly (mint az előbbi, csak lézerpisztollyal), valamilyen repkedő tűzgömb (szintén fegyver), gyorsítás, plusz idő, valamint plusz élet.

A közlekedés alapvetően a platókon való ugrálással és gyaloglással történik, de van egy sokkal praktikusabb módja is: a pályán néhol ablakok jelennek meg, ahonnan repülő epren lovagoló állatkák tűnnek fel. Ha az epret kilőjük alóluk, lepottyannak és bonus-tárgy lesz belőlük, de sokkal egyszerűbb, ha magát az ellenséget lőjük le: ilyenkor az eper egy darabig helyben marad és felugorhatunk rá – ezentúl mi röpködünk rajta. Néha feltétlenül szükség van Tiki kiszabadításához egy ilyen eper használatára (pl. az első kör 4. pályáján). Vigyázat, a pályákon néhol éles háromszögek vannak elhelyezve, amelyek kidurrantják alattunk az epret! Ugyanígy az ellenségek lövedékei is zuhanórepülést eredményezhetnek.

Néhol vizesmedencék (s benne tengeri sünök) akadnak utunkba. Bár Kiwi elméletileg szárazföldi madár, de mint egy jól felszerelt állatka, erre az eshetőségre is tartogat megoldást: búvármaszkot húz a fejére és élénk csapkodással alámerül. Ha víz alatt vagyunk, a képernyő felső részén megjelenik egy sáv, ami Kiwi tüdejében lévő levegőt mutatja – ha elfogy, megfulladunk. Természetesen a levegőt növelhetjük, ha a felszínre emelkedünk. A víz alatt nem használhatjuk a nyilat!

Mint már említettük, a játék célja Tiki kiszabadítása. Erre pályánként megszabott idő (2 és fél perc) áll rendelkezésre, de ezt az egyik bonus-tárgy segítségével növelhetjük. A képernyő felső részén egy négyzetben látható a "radar", ahol egy pixel mutatja Kiwi jelenlegi helyzetét, illetve egy négyszög Tiki fogva tartásának helyét (Amigán egy ketrecben látható, 64-en egy nagy masni jelzi a helyet). Ha valamilyen módon sikerül ezt a helyet elérnünk, akkor a hátralévő időtől függő bonus-pontszámot kapunk. A két boldog madár édesdeden csipog egy kicsit egymásnak – aztán jöhet a következő pálya.

Az első kör negyedik pályájának teljesítése után Kiwi magával a Nagy Rózsaszín Bálna őrondaságával kerül szembe, aki bombákat köpköd rá. Addig kell lövöldöznünk a fejébe, amíg szét nem robban, aztán folytathatjuk a szabadító akciókat.

Egy igazán kiválóan sikerült arcade az **Ocean**-tól a **NEWZEALAND STORY**: minden elismerést megérdemel az Amiga és a 64-változat is. A hangulathoz illő (kissé debil, de nagyszerű) zenék és hanghatások, nagyszerű háttérgrafika és sprite-ok, jónéhány ötletes, humoros megoldás. Kedves játék – kár lenne kihagyni.

Space Warrior C64

A játékot indítsuk el, majd RESET-eljünk. Igaz az örökélethez a POKE 5315,44 parancs is elég, akiknek még ez is kevés lenne, sérthetetlenné is változtathatják magukat. Ehhez újabb POKE-ok szükségesek: POKE 5310,76: POKE 5311,11: POKE 5312,21. Induláááás > > > SYS 4096.

Terra Cresta 2 C64

Miután elindítottuk a játékot, érdekes módon meg fog jelenni az intro képernyő. Ne feledjük RESET-elni a gépet, hiszen enélkül az örökélet bevitele kicsit nehézkes lesz. Írjuk be a következő POKE-ot: POKE 16596,3, persze ettől a játék még nem fog elindulni, mehet egy SYS 16586. Ugye most már mennyivel könnyebb?

Forgotten Worlds • US Gold

Bios, a Rombolás Sötét Istene feltámadt poraiból és ismét a világegyetem elpusztítására törekszik. Hat világot már sikerült gonosz robotaival ellenőrzése alá vonnia, amikor az Intergalaktikus Szövetség két legkeményebb zsoldosát küldi ellene... Ezzel a kis *déja vu*-történettel indul a játék, amit egyszerre ketten is játszhatunk a két portról – sajnos, csak az ellenségek ellen, egymást nem lehet lelőni. A használati utasítás roppant egyszerűen hangzik: lőni mindenre, ami a képernyőn mozog. A hat vízszintesen scrollozódó elfoglalt világon (azaz hat szinten) végighaladva meg kell semmisítenünk mindent, amivel találkozunk, kezdve az űrhajóktól és robotoktól a különféle háztartási eszközökig, valamint felismerhetetlen életformákig. A szintek végén valami nagy rondaság vár bennünket, amelynek elpusztítása után jutunk át a következő szintre. Töltés közben egyik főhősünk arcát láthatjuk – kb.ilyen lehet a mienk is a játék közben...
Az ellenségeknek értékesebb tagjai is vannak (például a rakétákkal harcoló robotok), akikre vérdíjat tűztek ki. Egy ilyen lelövése után kis ideig egy pénzdarab lebeg a levegőben, amit felvéve bizonyos menynyiségű galaktikus fizetőeszközhöz, *zenny*-hez juthatunk (ellophatjuk a másik játékos által lelőtt ellenségért járó pénzt is). Minden szinten, kb. félúton egy shop található, amelybe belerepülve összegyűjtött pénzünkből különböző kiegészítő felszereléseket vásárolhatunk: napalmbombát, extra tűzerőt, elsősegélycsomagot stb. A vásárlást a két játékos párhuzamosan végezheti, összesen 30 másodperc áll rendelkezésünkre. Ha olyan tárgyat választunk, amelyre nincs elegendő pénzünk, akkor ZENNY SHORT feliratot láthatunk. Az END felirat választásával a megszabott idő letelte előtt is megszakíthatjuk bevásárló körutunkat – folytatódhat a lövöldözés...

Mint az eddigiekből is kiderült nem egy túl bonyolult játék a **FORGOTTEN WORLDS**. A grafika azonban – mind 64-en, mind Amigán – fenomenális: a nagy, de villámgyorsan mozgatott színes sprite-ok, valamint a szépen scrollozott, rendkívül változatosan és precízen kidolgozott háttér élvezetes játékot ígérnek – úgy kb. fél órán keresztül. Azután elfogy a türelem: unalmas lesz a nagy lövöldözés, és kellemesebb ezeket az "elfelejtett világokat" valóban elfelejteni...

Escape from Drill • Again Again

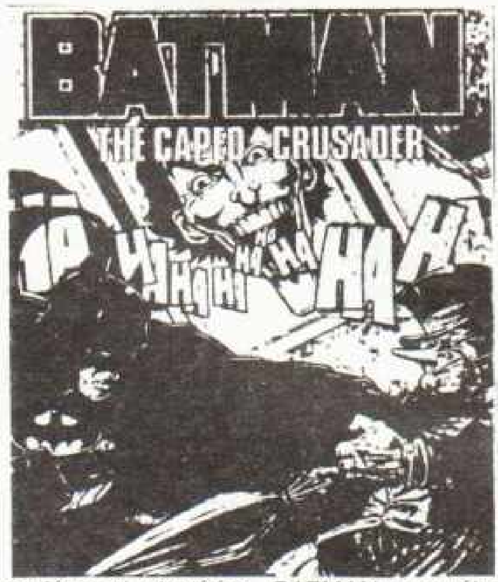
Az angol TV vasárnap délelőtti gyermekműsorai kimeríthetetlen forrásul szolgálnak a játékprogramozóknak – gondoljunk csak *Berk*-re (**TRAPDOOR**) vagy *Garfield*-re. Ilyen műsorkedvenc *Gilbert*, az idegen is. Faji hovatartozásának meghatározása meglehetősen fogas kérdésnek bizonyulna az alkotóinak is, az viszont egészen biztos, hogy zöld színű. Most éppen *Drill*-en, a szülőbolygóján tartózkodik, ahonnan vissza kíván térni a Földre. A huncut *drillians*-ok azonban szétszedték az űrhajóját, és az egyes darabokat eldugdosták. A játék elején 24 óra áll rendelkezésünkre (hál'Istennek relatíven számolva), hogy összepakoljuk az *Ezeréves Szemétládát* (Millenium Dustbin). Természetesen az útját a különféle *drillians*-ok megnehezítik, akiknek támadásai nem energiát fogyasztanak, hanem az idő múlását gyorsítják meg.
Az elveszett darabokról szóló információkat a *Drill* bolygó tejbárjaiban (*jajj!*) szerezhetjük meg. Ezekben egy-egy játékautomata található, amelyek klasszikus játékokat tartalmaznak:
GREED: 100 éves bekerítős játék. A számozás szerint kell áthaladnunk a zacskókon, közben elkerülni az összeütközést a magunk után húzott vonallal, a két léggyel és a fallal.
BRAIN DRAIN: a lefordított kártyák közül kettőt választva meg kell találnunk a párokat. A gép ellen játszunk, annyi pontot kapunk amennyi a pár összege. A lábszárcsont, az osztásjel és a nyilak maradjanak a gépre, mert ezek csökkentik a pontszámot.
SNOTFIGHT: labdákkal dobáljuk a ládákból előbukkanó mexikóiakat – ők meg minket. Nehéz győzni, ők többen vannak.
INVADERS: Kommentár talán nem szükséges...
Ha egy automatán nyerünk, a képernyőn megjelenik egy információ az egyik darabról – ellenkező esetben egy órával csökken a hátralévő idő. A darabra vonatkozó információ csak akkor lép érvénybe, amikor már az **ÖSSZES** automatán nyertünk egyszer.

A 64 és az Amiga-verzió gyakorlatilag megegyezik, bár egyik sem tartalmaz túl sok eredeti ötletet. A zenére és a grafikára nem lehet panasz: szódával mindkettő elmegy, bár a sprite-ok – Gilberten kívül – kissé elszomorítóak. El lehet játszani a játékkal egy darabig, de egy kissé unalmas. Később már nagyon...





6 Bat Man C64, Amiga



Úgy 50 éve történhetett, valahol az USA-ban. A rádióból Glenn Miller-zene áradt, az utcákon vidám emberek sétáltak és értetlenül szemlélték az az újságok ijesztő híreit, amelyek az Európában zajló háborúról szóltak. Egy ilyen újságosbódéhoz lépett oda egy elegáns tweed-öltönyt és szalmakalapot viselő fiatalember, és egy színes füzetkére mutatva a következő kérdést intézte az újságoshoz (*nyelvi akadályok elkerülése céljából a beszélgetést szinkronizáljuk*):"**Ne haragudjon már, de mi az ördög az ott?!**". Az újságos megtörölte az orrát (az elmúlt héten egy kicsit megfázott), majd eképp szóla:"**Hát az ottan egy képregény vóna...**". A fiatalember elhúzta az száját, de némi aprópénzt kotort elő a zsebéből és vett egyet a füzetből. Kissé eltartotta magától, hogy alaposabban megvizsgálhassa szerzeményét. A címlapon ez állt: BATMAN 1. szám...
A fenti kis eset óta fél évszázad telt el és a világban sok minden megváltozott: Európában nincs háború, Glenn Miller is elég ritkán megy a rádióban (*nem baj, van helyette* Bros), sőt az újságos is kigyógyult a náthájából... A BATMAN-füzetek azonban nem változtak: azóta is havonta megjelennek, sőt a füzetek mellett kéthavonta könyvet, félévente (fél)évkönyvet kap a BATMAN-re szomjazó közönség. A sorszámozásról persze leszoktak a kiadók, ugyanis már nehezen férne el a borítón... BATMAN nem változik, csak az idők: a képzeletbeli Gotham City nemeslelkű és keményöklű fekete lovagja, valamint Robin nevet viselő elválaszthatatlan társa az eddig megjelent n részben már minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) ellenféllel harcoltak – a japán agresszoroktól kezdve, az arab terroristákig és a világűrből érkezett gonosz idegen lényekig. Örökös ellenfelei közé tartozik két meglepő figura is: PENGUIN (kövér, szivarozó bácsi, pizsamanadrágban, zakóban valamint esernyővel) és JOKER (szélesmosolyú gyilkológép).

Egészen 1989-ig úgy tűnt, a két legnépszerűbb képregényfigura, SUPERMAN és BATMAN versenye döntetlen. Idén azonban megjelent a BATMAN-film a mozikban, amelyhez a rendezőknek a lehető legjobb színészgárdát sikerült összeverbuválni: a férfi főszerepet *Michael Keaton*, a nőit *Kim Basinger* játsza, a filmbeli JOKER pedig *Jack Nicholson*. A film már eddig is dollármilliókat hozott a forgalmazó konyhájára, de még ezt is túlszárnyalja a nyomán kitört BATMAN-mánia (*ha úgy jobban tetszik:* BATMANIA). BATMAN-jelvény, BATMAN-póló, BATMAN-szappan, BATMAN-kanál, BATMAN-zokni, BATMAN-BATMAN... Beindult a showbusiness. A BATMAN-hisztéria szerves részét képezi az alábbiakban ismertetésre kerülő két játék is.

Az **OCEAN** már foglalkozott a témával anno 1986 tájékán: egy **HEAD OVER HEELS**-féle 3D mászkálós programban dolgozták fel a sorozat egy epizódját. Úgy látszik, a képregény copyright-jogait birtokló **Titan Books** céggel még mindig jó a kapcsolatuk, mert ismét "megszámítógépesítettek" két részt: a **PENGUIN** a **Bird in the Hand** (Madár a kézben) a **JOKER** az **A Fete worse than Dead** (Egy fétis rosszabb, mint a halál) című BATMAN-epizódon alapul. A játékok készítői két 21 éves diák, *Zach Townsend* és *Andrew Sleigh* korábbi munkáik alapján már ismert tagjai a programozótársadalomnak: ők készítették a **PLATOON** és a **RENEGADE III.** C-64 verzióját is. A két játék egyszerre jelent meg, és tulajdonképpen ugyanaz a program, csak néhány modul (a sprite-ok és a játéktér) cserélődött ki benne. Mivel a kezelés megegyezik, csak a megoldásokat tárgyaljuk külön.

A grafikai kivitelezés meglehetősen eredeti: ha egy ajtón átjutva egy új helyszínre kerülünk, akkor a program egy új ablakot nyit a képernyőn, és a cselekmény ott folytatódik. Amigán ez az ablakozási módszer már ismerős a *Workbench*-ből, de C-64-en még újdonságképpen hat. A térbeli megvalósítás a **HEARTLAND**-ban vagy **TIR NA NOG**-ban alkalmazott módszer szerint történik, tehát nem perspektivikus, hanem valós.
A játékot PORT2-ről irányíthatjuk joystick-kel, illetve a '/',':','**Z**','**X**','**SPACE**' használatával a billentyűzetről. Az egyes joystick-mozdulatokra főhősünk a következőképpen viselkedik:

'jobbra': gyaloglás jobbra
'balra': gyaloglás balra
'fel': fordulás a túlsó oldal felé, vagy mászás fel
'le': fordulás az innenső oldal felé, vagy mászás le
'jobbra'/'balra' + 'fel': felugrás a létrára
'jobbra'/'balra' + 'le': leguggolás
'jobbra'/'balra' + 'fel' + 'tűz': rúgás fejre
'jobbra'/'balra' + 'le + 'tűz': leggugolás és rúgás lábra
'jobbra'/'balra' + 'tűz': ha már használtuk a **Batarang**-ot, akkor bumeráng eldobása, ha nem, akkor ütés fejre
'le' + 'tűz': ha tárgy előtt állunk, akkor annak a felvétele, egyébként belépés a parancsmenübe.

Mindkét játék célja az, hogy a játék szobáiban szétszórt különböző tárgyakat (sárga kockák jelzik őket) összegyűjtve és felhasználva (már amelyiket lehet...) a játékot 99%-ra teljesítsük. Ha egy tárgyat felvettünk, akkor a képernyőn megjelenik a NOW YOU HAVE felirat, valamint az imént felvett tárgy képe és neve. Összesen 12 tárgy lehet nálunk egyszerre. Ezeknek a képét a parancsmenüben vizsgálhatjuk meg.

A parancsmenü ikonvezérlési módszer alapján dolgozik. Felső részén az eddig teljesített százalékot láthatjuk. Alatta egy hangjegy található, amelynek választásával kikapcsolhatjuk a játékban a zenét.
A következő sorban három kezet láthatunk: az elsővel az aktuális tárgyat eldobhatjuk. Az aktuális tárgy meghatározása egyszerűen úgy történik, hogy rávisszük az egeret (sőt, bőregeret) és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Mindkét játékban van néhány haszontalan tárgy, illetve olyan, amit csak egyszer kell használnunk. Ezeket alkalomadtán eldobhatjuk. Megjegyzendő, hogy egy szobában csak maximum négy tárgy lehet, tehát ha egyszerre ennél többet akarunk eldobni, akkor egy másik szobában kell folytatnunk a "szemetelést".
A második kézzel visszaléphetünk a játékhoz.
A harmadik kézzel az aktuális tárgyat tudjuk használni. Ha erre nem történik semmi, és a parancsmenüben maradunk, akkor a tárgy abszolút nem, vagy nem itt használható fel. Ha a program visszatér a játékhoz, akkor BATMAN felhasználta a tárgyat – csak az a kérdés, hogy mire...
A kezek alatt egy felismerhetetlen dolgot ábrázoló ikon található. Választásával újraindíthatjuk a játékot.
A képernyő alján négy grafikon látható, amelyek a főhősünkre vonatkozó információkat jelzik. Az első mutatja az energiánkat, a második az életerőnket, a harmadik az állóképességünket, a negyedik pedig fogalmunk sincs mit (talán önbizalom). Mind a négy tulajdonság folyamatosan csökken, akkor is, ha egy helyben állunk vagy a menüben vagyunk (nem beszélve az ellenfelek támadásairól...). Ha valamelyik teljesen elfogyott, akkor a menüben pittyegő hangjelzés is figyelmeztet bennünket. Amikor az összes tulajdonság grafikonja nullát mutat, a játék véget ér és a program közli velünk, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. Mind a négy tulajdonság együtt növelhető a nálunk lévő ételek és italok (kóla, limonádé, répa stb.) "használatával", azaz elfogyasztásával.

Ennyi talán elég is lesz a kezelésről, jöjjenek tehát a megoldások. Nem lépésről-lépésre receptet adunk, hanem az egyes tárgyak funkcióját ismertetjük. Az útvonal és a sorrend megválasztása egyénileg történik, a mellékelt térképek használatával valószínűleg már nem fog nagy nehézséget okozni senkinek. Kezdjük a **JOKER**-rel:

JOKER bátyó, a huncut gyilkológép már megint nem fért a bőrébe: elrabolta BATMAN elválaszthatatlan cimboráját ROBIN-t, és föld alatti labirintusában tartja fogva. Abban reménykedik, hogy barátja kiszabadítására igyekvő főhősünk csapdába esik és végre leszámolhat vele. A játék célja tehát ROBIN kiszabadítása, aki a térképen R-rel jelzett szobában lóg egy póznán. Ehhez JOKER **kötelére** van szükségünk, ő viszont csak a bérgyilkosait uszítja ránk, személyesen nem képviselteti magát. JOKER megrögzött szenvedélye az óragyűjtés, a legszebb darabokból a labirintusban kiállítást is rendezett (a térképen 1-től 10-ig jelölve). Ha az összes órát megrongáltuk, akkor olyan dühbe gurul, hogy előjön rejtekhelyéről és egy borotvát lengetve próbál felelősségre vonni bennünket. Ekkor "rábeszélhetjük", hogy adja szépen oda azt a kötelet. A még megrongálandó órákat a parancsmenü alsó sorában is láthatjuk, a sorrend nem fontos. Nézzük sorban milyen tárgyakkal találkozhatunk a játékban:

Villanykörte (LIGHT BULB): BATMAN házában található. Ha a ház sötét helyiségében használjuk, akkor egyrészt megláthatjuk a szobában lévő két tárgyat, másrészt 9%-ot kapunk. Használata után eltűnik tárgyaink közül.

Gázmaszk (GAS MASK): A villanykörtével megvilágított szobában vehetjük fel. Miután a tetőről lemásztunk a létrán, azonnal használjuk, mert JOKER labirintusa mérges gázzal van elárasztva, és nagyon gyorsan elfogy mindenféle energiánk. Használata 15%-ot eredményez. Csak egyszer kell használnunk.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): A **gázmaszk** mellett van. Érdekes módon arra szolgál, hogy a sötétben lássunk vele. Az első ilyen szobában kell használnunk, 7%-ot kapunk érte. Sötét szobában is kovályoghatunk, csak az egy kicsit körülményes. A zseblámpát elegendő egyszer használnunk, de ne tegyük le a későbbiekben sem.

Batarang: Ütlegelés illetve rugdosás helyett használható szerszám. Használata után (6%) a 'jobbra' vagy 'balra' mozgatásnál (a 'tűz' nyomva tartása mellett) bumerángokat hajigálhatunk, amelyek két-három másodpercre megbénítják a ránk támadó ellenségeket. Ez elég idő arra, hogy elillanjunk a helyszínről.

Fülek (EARS): A Denevérember speciális ultrahangos, valamint audiovizuális walkman-je. Használatakor 4%-ot kapunk. Az adásban éppen ROBIN látható, amint segítségért kiabál (HELP ME! HEAD FOR COAST).

WC-papír (TOILET ROLL): Vannak bizonyos halvány elképzeléseink arról, hogy a gyakorlatban milyen célokat szolgál ez a dolog, de a játékban nem találtuk *azt* a helyiséget. Lehet használni, de semmi sem történik.

Tej (PINT OF MILK): Használatakor növekszik az összes tulajdonság értéke. Egyébként igen visszataszító ital.

Hal (FISH): A tejhez hasonlóan működik, de csak akkor tudjuk megenni, ha már használtuk a **protézist**.

Napszemüveg (SHADES): Az egyik szobában ívfény világít (tiszta fehér az egész). Ha itt használjuk, normálisra vált a világítás és 5%-ot kapunk.

Harmónika (HARMONICA): Kiváló szerszám. Használatával a járókelőket édesded muzsikaszóval (a BATMAN-indulóval) szórakoztathatjuk. Másra nem jó.

8 Bat Man C64, Amiga

Sárgarépa (CARROTS): Magas C-vitamin tartalmáról ismert zöldségféle. Növeli az energiapontokat.

Protézis (FALSE TEETH): Csak akkor tudjuk megenni a halat, ha már használtuk. Ez egyébként még 4%-ot is eredményez.

Coca Cola: A tejhez hasonló hatású és minőségű nedű. Pfúj!

Tőr (DAGGER): Bárhol használható, de fogalmunk sincs, hogy mit eredményez – százalékot nem.

Kalapács és szögek (HAMMER AND NAILS): Néhány szobában olyan ajtókat találunk, amelyek ide-oda mozognak. Ez meglehetősen megnehezíti az átkelést rajtuk, viszont ha egy ilyen szobában használjuk a kalapácsot és a szögeket, akkor az összes mozgó ajtó megáll (elegendő tehát egyszer használni). 6%-ot eredményez.

Sült csirke (CHICKEN): Finom husi, növeli az energiapontokat.

Fényképezőgép (CAMERA): Használatával egy szép csoportképet készíthetünk a családi mosoly-albumba a JOKER-bagázs összes tagjáról. Jópofinak van a programban, semmire sem használható.

Kókuszdió (COCONUTS): Elfogyasztásával növelhetjük az energiapontokat.

Fapapucs (CLOGS): Bármelyik szobában használható, de nem történik semmi – legalábbis nekünk úgy tűnt.

Pénz (MONEY): Abban a szobában kell felhasználnunk, ahol a játékautomata van. Tulajdonképpen végtelen számú pénzünk van: annyiszor kell használnunk, amíg a gépen nem nyerünk (három azonos figura áll be rajta). Első használatkor 7%-ot kapunk. Ha nyertünk, akkor megjelenik egy tárgy, amiről felvétele után kiderül hogy egy joker-kártya. **C-64-esek figyelem**! Akik az **IKARI** cracker-brigád **TRI-DOS** fedőnéven garázdálkodó tagja által feltört verzióval rendelkeznek, azok ne forszírozzák ezt a játékos ügyet: ha nyernek, a program azonnal **kifagy**! A feladat enélkül is teljesíthető.

Joker: Azután vehetjük fel, miután nyertünk a játékautomatán. Két szobaajtón nem tudunk átmenni: mindkettő JOKER arcát ábrázolja. Ha ilyen ajtó előtt használjuk a kártyát, akkor átmehetünk rajta. 8%-ot kapunk érte.

Csípőfogó (WIRE CUTTERS): JOKER óráinak a megrongálására szolgál. A térképen számokkal jelölt szobákban kell használnunk (a sorrend nem számít!), mire az órák eltűnnek. Első használatkor 10%-ot kapunk. Ha mind a 10 órát eltüntettük, nemsokára megjelenik a Dózsa-mezbe (lila zakóba) öltözött JOKER is, és egy borotvával hadonászva próbálja felszabdalni hősünket.

Kötél (ROPE): Miután megjelent JOKER, rugdossuk addig, amíg röptében el nem ejt egy tárgyat. Ez a kötél, amellyel el kell mennünk a ROBIN cellájául szolgáló szobába, és ott használnunk. Ezzel a játékot teljesítettük. A program közli, hogy megmentettük Robin-t (YOU HAVE RESCUED ROBIN), valamint hogy hány százalékot teljesítettünk a játékból. Jöhet a **PENGUIN**...

Mr. PENGUIN hasonló kaliberű gazember, mint JOKER. Egy ideig börtönben üldögélt eddigi viselt dolgai miatt, de nemrégiben kiszabadult és megvásárolt egy esernyőgyárat. Speciális komputert szerkesztett, amelynek segítségével robotpingvineket gyárt. A szörnyű pingvinhordákkal át akarja venni a hatalmat a világ felett. Már csak elegendő számú pingvinre van szüksége célja eléréséhez. A játékban a cél, hogy bejussunk PENGUIN házába és megállítsuk az ördögi számítógépet...

Ismét BATMAN házikójából indulunk, ahol először is fel kell vennünk az összes ott található tárgyat, majd a kijárat mellett található szerszámkészlettel megjavítanunk főhősünk elromlott személyi számítógépét (a startszobában). Ezután el kell helyeznünk benne a vezérlő lemezt, majd indulhat a kaland...

Álorr (FALSE NOSE): A startszobától balra található és BATMAN álcázására szolgál. Bármelyik szobában használhatjuk: főhősünk lila színt ölt, és alkalmazása esetén kb. egy percig nem fog ránk támadni senki. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Batarang: Az előző játékból már ismerős lehet, használata után bumerángokat dobálhatunk korlátlan mennyiséggel, valamint 4%-ot kapunk érte.

Szerszámkészlet (SET OF TOOLS): BATMAN háza előtt van. A startszobában, a számítógépünk konzoljánál kétféle üzenet is meg szokott jelenni a bal felső sarokban: az egyik szerint be kellene tennünk egy lemezt, a másik pedig azt állítja, hogy a "BATCOMPUTER" üzemen kívül van. Ez utóbbi állapotot a szerszámkészlet használatával megszüntethetjük. Teljes 1%-ot kapunk érte, valamint betehetjük a vezérlőlemezt (ld. a következő tárgyat).

Vezérlő lemez (CONTROL DISK): A BATCOMPUTER megszervizálása után kell a startszobában használnunk. 1%-ot eredményez.

Kézigránát (HAND GRENADE): Bármelyik szobában használható, de nem derült ki, hogy mire szolgál.

Álkulcs (LOCKPICK): Használatával PENGUIN mester áruházába juthatunk be az egyik tetőről. Erre az adott helyszínen a bal felső sarokban megjelenő TAKE YOUR PICK (Vedd elő az álkulcsodat!) felirat is figyelmeztet bennünket). 7%-ot kapunk érte.

Kulcs (DOOR KEY): PENGUIN áruházában illetve házában található zárt ajtókon való átjutásra szolgál. Első használatakor 8%-ot kapunk.

Szaloncukor (SWEET): Kaja, növeli az energiapontokat.

Edzőcipő (TRAINERS): Bármelyik szobában használható. Ezután kb. 30-40 másodpercig kétszeres sebességgel mozoghatunk. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Liftkulcs (LIFT KEY): PENGUIN áruházában ennek használatával (a térképen LIFT felirattal jelzett szobában) tudunk lejutni az alsó szintre – majd vissza. 6%-ot kapunk érte.

Pirítós (TOAST): Étel, növeli az energiapontokat.

Tükörtojás (BOILED EGG): Étel, növeli az energiapontokat.

Kötél (ROPE): Segítségével tudunk feljutni az áruházban abba a szobába, ahol a mágnest illetve az azonosítási kártyát felvehetjük. A feljutás abból a szobából történik, ahol a bal felső sarokban TWO HALVES feliratot látunk illetve ahol felvehetjük a tükörtojást. Használatakor a kötél megjelenik a szoba közepén, és akár egy létrán, felmászhatunk rajta a felettünk lévő szobába. 12%-ot kapunk érte.

Mágnes (MAGNET): Akkor vehetjük fel, miután a kötél használatával feljutottunk az áruház titkos szobájába. Bármelyik szobában használhatjuk egyszer, ahol robotok mászkálnak ide-oda. Halvány sejtelmünk sincs, hogy mire szolgálhat, mindenesetre 6%-kal gazdagabbak leszünk utána.

Dobónyíl (DART): Ha feljutottunk a titkos szobába, a falon egy ökörszem-játék tábláját láthatjuk. Ha itt használjuk a dobónyilat, akkor megjelenik a földön az **azonosítási kártya**, amelynek segítségével a későbbiekben bejuthatunk PENGUIN házába. 18%-ot kapunk a nyíl használatáért.

Limonádé (LEMONADE): Frissítő nedű, növeli az energiapontokat.

Torta (CUP CAKE): Étel, növeli az energiapontokat.

Azonosítási kártya (PASS CARD): PENGUIN házának bejárata előtt egy felirat jelzi nekünk, hogy nehogy kihagyjuk ezt az ajtót – ami persze zárva van. Az azonosítási kártya használata után tudunk átjutni rajta, 9%-ot kapunk érte. Nemsokára találkozhatunk magával a kövér, de jólöltözött PENGUIN-nel is, aki egy esernyővel próbál púpokat elhelyezni a fejünkön.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): Miután bementünk PENGUIN házába sötétség fogad bennünket, ami a zseblámpa használatával eloszlatható. 9%-ot eredményez.

Videokazetta (VIDEO TAPE): PENGUIN házában két helyen egy-egy videomagnó található. Úgy látszik, nincs benne kazetta, mert csak mákostészta látható a képernyőn. Miután egy ilyen szobában használtuk a videokazettát, érdekes műsor veszi kezdetét: számok szaladgálnak a képernyőn. Nem sikerült rájönnünk, hogy ezek mire utalhatnak, mindenesetre 1%-ot kapunk érte.

Tőr (DAGGER): Akárcsak a JOKER-ben, itt sem találtuk, hogy mire szolgálhat.

Trombita (TRUMPET): Hasonló szerepet játszik, mint a JOKER-ben a szájharmonika. Ördögi dallamokat csiholhatunk ki vele (pl. a BATMAN indulót), egyébként semmire sem jó.

Banán (BANANA): Étel, növeli az energiapontokat.

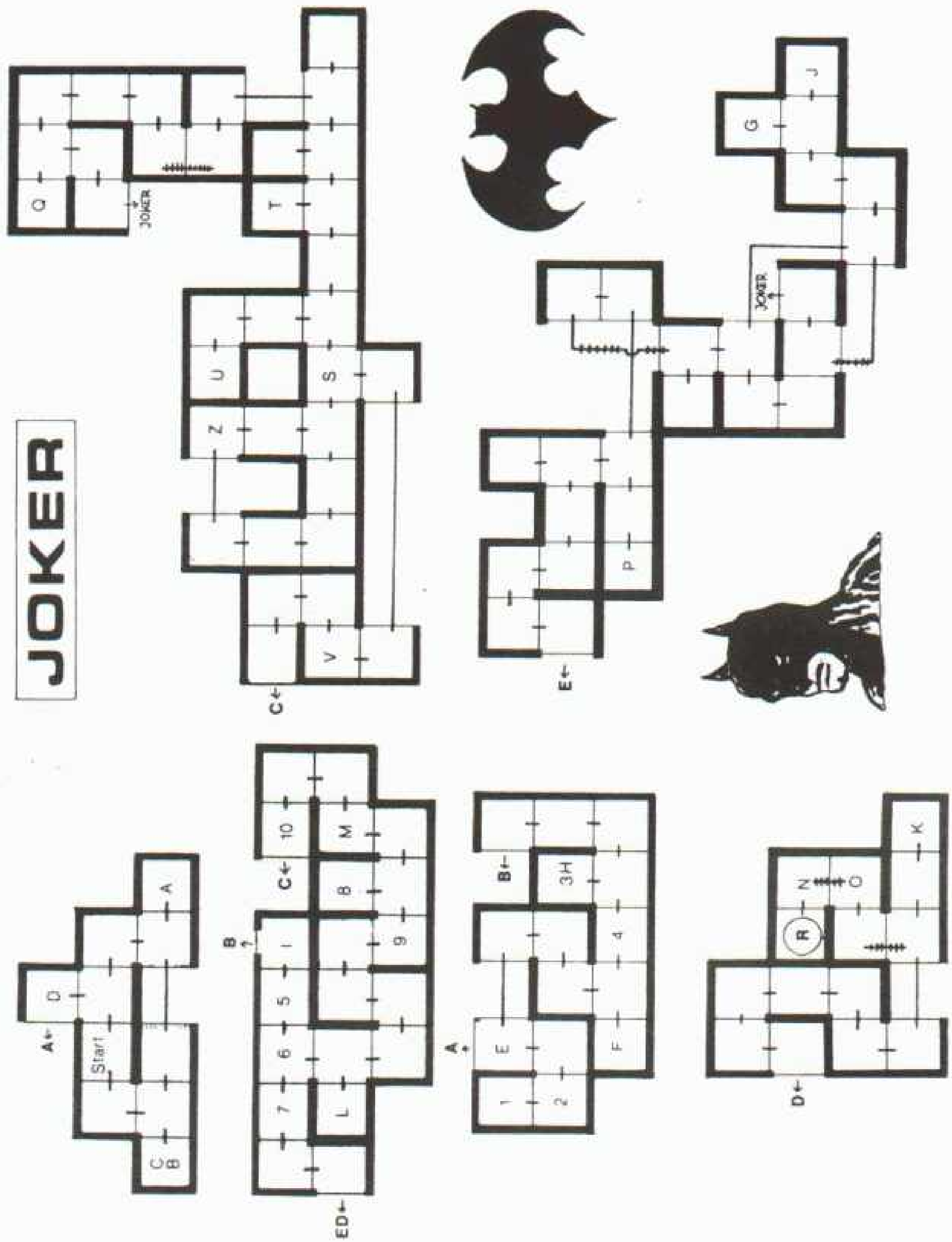
Játéklemez (GAMES DISK): PENGUIN számítógépénél kell használnunk, ami a BIG TURN OFF (A nagy kikapcsolás) feliratú szobában található. Használatakor 10%-ot kapunk és a képernyőn megjelenik a COMPUTER STOPPED (A számítógép leállt) felirat, valamint az, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. The End.

Ezek lettek volna a két **BATMAN** megoldásai. Az IKARI-féle **JOKER** UNLIMITED ENERGY Y/N kérdéssel jelentkezik be, a PENGUIN-hez szolgálunk egy cartridge-poke-kal: 32159,181. Az Amiga-változat majdnem teljesen megegyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a térképen jelölt tárgyak helyén valamelyik más tárgy található, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.
BATMANIA-ban szenvedő Olvasóink bizonyára örömmel fogják megtudni a hírt, miszerint a piacon már megjelent a **BATMAN – THE MOVIE** című játék is. Mint a nevéből is látható, ennek a témája a mozifilm. Természetesen megint ugyanarról a játékról van szó, csak a sprite-okat meg a szobák elrendezését cserélték ki. Mindent egybevetve úgy tűnik, hogy a jövőben még jónéhány BATMAN-képregény játékfeldolgozása lát még napvilágot **OCEAN**-éktól (alapanyag van még elég), sőt azon sem csodálkoznánk, ha nemsokára megjelentetnék BATMAN GAME CONSTRUCTION KIT néven a játékszerkesztőjüket is.

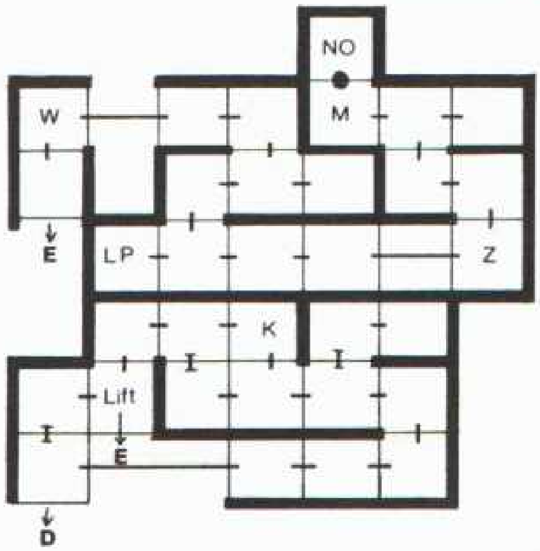
10 Bat Man C64, Amiga

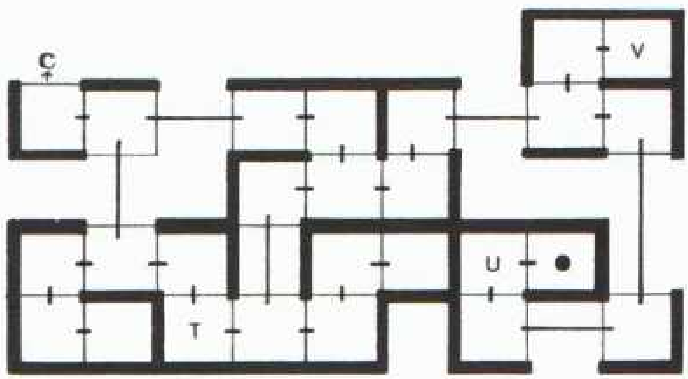
Jelmagyarázat

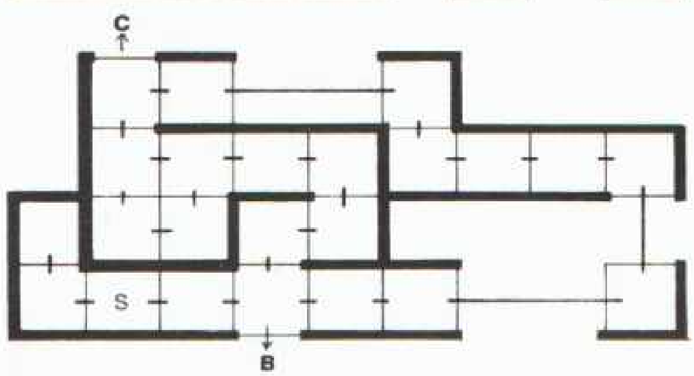
A – Villanykörte
B – Gázmaszk
C – Zseblámpa
D – Batarang
E – Fülek
F – WC-papír
G – Tej
H – Hal
I – Napszemüveg
J – Harmónika
K – Sárgarépa
L – Protézis
M – Coca Cola
N – Tőr
O – Kalapács
P – Sült csirke
Q – Fényképezőgép
R – Robin
S – Fapapucs
T – Pénz
U – Joker
V – Csipőfogó
Z – Kókuszdió

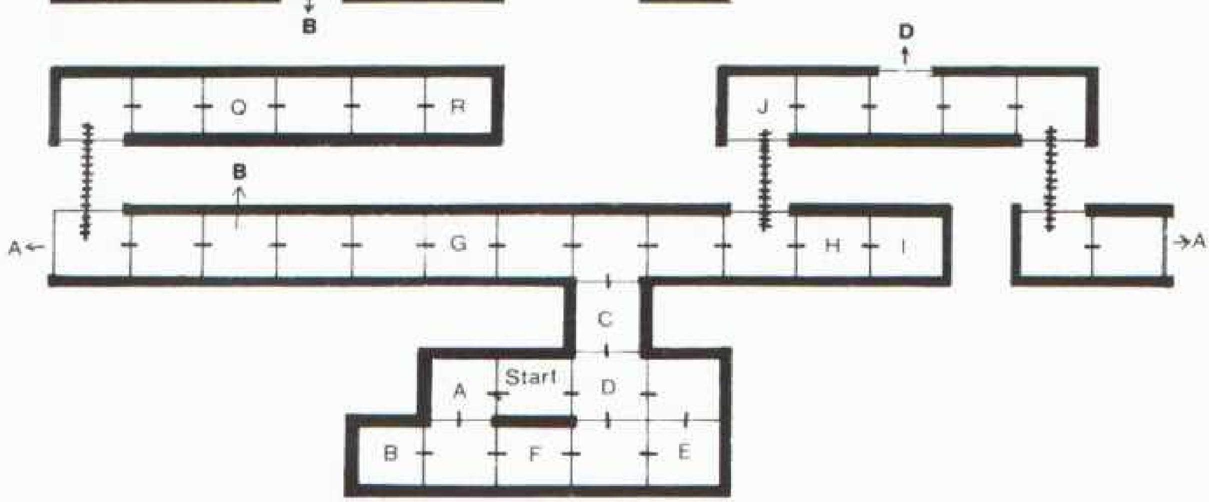


PENGUIN









Jelmagyarázat

- A – Álorr
- B – Batarang
- C – Szerszámkészlet
- D – Vezérlő lemez
- E – Kézigránát
- F – Álkulcs
- G – Kulcs
- H – Szaloncukor
- I – Edzőcipő
- J – Kötél
- K – Liftkulcs
- L – Pirítós
- M – Tükörtojás
- N – Mágnes
- O – Azonosítási kártya
- P – Dobónyíl
- Q – Limonádé
- R – Zseblámpa
- S – Videokazetta
- T – Tőr
- U – Trombita
- V – Banán
- W – Torta
- Z – Játéklemez

Archipelagos • Logotron

Réges-régen, még az emberemlékezet előtti időben megjelentek a Világmindenség határán a **Régiek**, és egy egyelőre lakatlan, de a szerves életmódra alkalmas bolygó trópusi égövén létrehozták titokzatos szigetrendszerüket: a tízezer apró szigetből álló **Archipelagost**. Az idők folyamán megkezdődött egy új, harcos életforma beáramlása a bolygóra: megjelentek a **Kutatók**. A Régiek kényelmetlennek találták az új értelmes populáció társaságát és rövidesen eltűntek az Univerzum mélyén – de hátrahagyták a szigetvilág-rendszert néhány őrrel. A Kutatók megtalálták és lemészárolták a hátramaradt Régieket, akiknek vére beleivódott a földbe és táptalajul szolgál egy érdekes élősködő vándornövénynek. A Régiek azonban továbbra is jelen maradtak a szigeten: meggyilkolt testük elporladt, de lelkük a legváltozatosabb formákban visszatért minden szigetvilágra és felvette a harcot a Kutatókkal. A Kutatók ez ellen úgy próbáltak védekezni, hogy minden szigeten egy speciális energiabázist hoztak létre, amelyeket egy-egy obeliszk tartalmaz. Az energiaobeliszkek védelmi rendszerét külső energiagyűjtők biztosítják, amelyek szikladarab formájában hevernek szanaszét a szigeteken. A Kutatók később feladták a harcot és továbbvonultak. A bolygó egy időre lakatlan maradt, mígnem sok-sok idő elteltével egy földi űrszonda fel nem fedezte. Nemsokára megjelent egy speciális leszálló egység is, hogy felderítse...

Itt kezdődik a játék, amelynek a célja, hogy a szigetrendszer mind a tízezer (pontosabban "csak" 9999) szigetén megsemmisítsük az energiaobeliszkeket. A játék Magyarországon **Quartex**-féle importként forog közkézen. Quartex most kivételesen jó munkát végzett, ugyanis lepucolta a program elejéről a védelmet, ami a felhasználói kézikönyv x. oldala y. bekezdésének z.-ik szavára vonatkozott. Nohát, ez derék.

Az igazán jól sikerült 3D megvalósításban valószínűleg nem lesz nehéz a tájékozódás senkinek. A felszín felett lebegünk néhány méterrel, a mozgást egy kurzor segíti, amellyel a képernyő valamelyik szélére mozogva az adott irányba foroghatunk, de az 'F3'-mal 180 fokos fordulatot is végrehajthatunk. Helyváltoztatáshoz azt a négyzetet kell választanunk, amely fölé akarunk állni. Csak zöld négyzetet kérhetünk célnak, a sárga (futóhomok) vagy a kék (víz) négyzetre hivatkozás nem lehetséges, továbbá a régiek vérén élősködő vándornövények (Arborelia a becsületes nevük) által terjesztett vörös kockák (azaz a Régiek vére) sem. Az említett négyzetek felett ugyan átrepülhetünk, de vigyázzunk arra, hogy ha sokáig állunk egy helyben, egy vándornövény vörösre színezheti az alattunk lévő talajt, és a Régiek vérének mérgező kisugárzása elpusztíthat bennünket (**YOU KILLED BY ANCIENTS BLOOD**) – magasabb szinteken egyéb érdekes dolgok is megjelenhetnek alattunk...

A címképernyő után bejelentkező főképernyőn felül láthatjuk a következő sziget számát (kezdéskor természetesen 1), alatta az aktuális sziget kicsinyített rajzát, emellett pedig annak a résznek a kinagyított képét, ahol jelenleg vagyunk (a kicsinyített rajzon fényesebb négyzet jelöli). A program mindig felírja a lemezre, hogy a játékkal hanyadik szigetig jutottunk már el, tehát új játékban nem kell az eddig már teljesített szigetvilágokat is végigjárnunk (kikapcsolás után sem). Erre a képernyőre a játék folyamán bármikor visszaléphetünk az '**F2**' megnyomásával – a tájékozódáshoz szükség lesz rá. '**HELP**'-pel újrakezdhetjük a játékot az aktuális szigeten.

Minden szigetgenerálás előtt a program megkérdezi, hogy kérjük-e ezt a számú szigetet ('**SPACE**'), vagy a '**RETURN**' megnyomása után megadhatjuk, hogy melyiken akarunk játszani (max. annál eggyel nagyobb számot adhatunk meg, amit eddig már teljesítettünk). Minden ötödik szigetnek speciális formája van: az 5 számú például egy malomkerék, a 15. a Brit-szigetek mintájára van tervezve, a 20. pedig egy sertés szakszerű feldarabolásának a tervrajza. Ne legyen meglepetés: a szigetek kicsinyített rajzán szövegnek látszó dolgok (pl. a sertésnél a BACON CUT) is földként jelentkeznek a játékban – csak egyelőre elérhetetlen távolságban. Persze oda is át kell jutnunk, hiszen ott is lehet energiagyűjtő. Ehhez az '**F1**' billentyű nyújt segítséget: a kurzor helyén először egy futóhomok-mező, másodszorra pedig egy zöld mező jelenik meg, amire most már ráléphetünk. A tengeren ezzel a módszerrel gyorsan haladhatunk, ha a kurzort a maximális magasságra állítjuk, kétszer megnyomjuk az 'F1'-et aztán a 'tűz' gombot. Az építkezés természetesen saját energiánk rovására történik, tehát nem árt azt idővel pótolni. Az 'F1' használatával egyébként eltüntethetőek, azaz zölddé tehetőek a piros és sárga mezők is – később szükségünk lesz rá...

Mint már említettük, az elsődleges cél a túlélésen kívül az energiaobeliszkek elpusztítása. Ehhez először a szikla formájú energiagyűjtőket kell elpusztítanunk. A játékképernyőn a jobb alsó sarokban látható a még hátralevő (egész, szürke tojás) és a már elpusztított (kőhalom) energiagyűjtők képe. Egy ilyen egység kilövése – a mozgáshoz hasonlóan – úgy történik, hogy a kurzort az **aljára** irányítjuk és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Ilyenkor a szikla összedől és a felszabaduló energia a mi energiabankjainkba vándorol (ezt a képernyő bal alsó részén lévő sáv jelöli). Ha az összes energiagyűjtőt megsemmisítettük, megjelenik egy folyamatosan csökkenő piros sáv, és pattogó induló hangjai mellett 90 másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy visszataláljunk az obeliszkhez (ha egyszer megtaláltuk már, érdemes a térképet megnézni, hogy megjegyezzük merre van), és azt is megsemmisítsük. A program ezután visszalép a térképes képernyőre, közli, hogy mennyi idő alatt oldottuk meg a pályát, és adja a következőt. A nagyobb sorszámú szigeteken természetesen nő az elpusztítandó energiagyűjtők száma, valamint egyre szétszórtabban helyezkednek el. Sőt, újabb huncutságok léphetnek fel: esetleg nem tudjuk kilőni őket. Egy energiagyűjtő kilövése ugyanis csak akkor lehetséges, ha az közvetlen kapcsolatban van azzal a résszel, amelyen az obeliszk található, tehát ilyenkor nem elég csak az energiagyűjtő szigetéig való átugráláshoz elegendő kockákat létrehoznunk a tengerben, hanem összefüggő utat kell építenünk. Nem kapcsolat a piros és a kék négyzet!

Az eddig megismerteken kívül további életformákkal is találkozhatunk. Az első szigettől kezdve megismerkedhetünk például egy érdekes, orchidea-szerű növénnyel, amely a földből előbújva kinyílik és szürke labdához hasonló virágja van. Igen dekoratív, de ha belelövünk az aljába, becsukódik és eltűnik a földben – viszont ezzel energiát tudunk szerezni. A 20. szigettől kezdve elszabadul a pokol: ronda élőlények jelennek meg és próbálkoznak hátráltatni bennünket – többnyire sikerrel:

- **Mérgezett tojás** (POISONED EGG): hasonlít az energiagyűjtőkhöz, de sötétzöld színű (a 20. pályán rögtön szemben van is egy). Azonkívül, hogy bármiféle érintkezés (a felette való átrepülés is) azonnali halált okoz, van még egy rossz tulajdonsága: egy idő után felrobban és villámgyorsan pirosra színezi az összes zöld kockát, amivel kapcsolatban van. Talán nem szükséges kommentálni, hogy ez mit eredményez ránk nézve...
- **Necromancer** (TWISTED NECROMANCER): ez a földből tűnik elő itt-ott (néha alattunk), és egy pislogó szemhez hasonlít. Kedvenc szórakozása, hogy a zöld négyzetekből sárga színűeket (futóhomokot) csinál – ő szokta leépíteni az utat mögöttünk, amikor átkelünk egy másik szigetre (de bunkó!) Ha hozzáérünk, akkor attól halunk meg, ha a futóhomokra lépünk, akkor meg attól (KILLED BY QUICKSAND), de a legkellemesebb, ha utat építünk egy szigethez és mielőtt kilőnénk a rajta lévő energiagyűjtőt, egy Necromancer felszedi az utolsó kockát – de jó is ez az ARCHIPELAGOS...

Ne nagyon örüljön az, aki az első 7-8 pályát jó időeredménnyel teljesíti – az igazi játék csak a 20. szinttől kezdődik. Tojások robbannak, Necromancer-ek lebontják a hídjainkat, akárhol megállunk, meghalunk – mi lehet a 100. pályán (a 9999.-re már gondolni sem merünk...)

Az **ARCHIPELAGOS** mind témájában, mind kivitelezésében meglehetősen szokatlan játék, talán az egykori SENTINEL-hez, vagy inkább az **Incentive** (azaz Amigán **Microstatus**) által forgalmazott játékokhoz (**DARK SIDE**, **TOTAL ECLIPSE**) lehetne hasonlítani. Természetesen **R-TYPE**-rajongóknak nem ajánljuk, mert – az Elenium-on kívül – némi intelligenciára is szükség van hozzá. A grafikai kivitelezés ugyanolyan meglepő, mint maga a program – de nagyon jó. A földöntúli zene is tökéletesen illeszkedik a hangulathoz, a minőségéről meg talán elég annyit mondani, hogy egy **David Whittaker** nevű úr szerzeménye – tökéletes.



A **CoV** 1. számában ígéretet tettünk arra, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozunk a **JOAN OF ARC**-kal – ezt az ígéretet most beváltjuk. Bevezető helyett valószínűleg megteszi a történelmi háttér szabad fordítása is, ami a játék elején látható festmények mellett élvezhető végig:"A háború az angolok és franciák között már majdnem 100 éve tart Franciaország földjén. A hadjáratok, mészárlások, váltakozó győzelmek egymást érik és egyre gyengül a francia király hatalma. Az 1415. október 25-én, az azincourt-i csatában az angol király, VI. Henrik íjászai megsemmisítik a francia király Picardia mocsaraiba ragadt lovagságát. A központi hatalom híján a legerősebb francia hercegek megpróbálják magukhoz ragadni a hatalmat – a küzdelem polgárháborúba torkollik. A burgund és armagnac-i partizánok angol segítséget hívnak saját honfitársaik leméézárlásához, sőt Philippe le Bon, a burgund herceg még tovább megy: szövetségre lép VI. Henrikkel. Éhség és járványok söpörnek végig az ország városain és vidékein, a fosztogató zsoldosok elpusztítják a termést, a lakosságra egyre nagyobb adókat vetnek ki – a jövő bizonytalannak látszik. 1420-ban angol nyomásra a francia királyság kénytelen aláírni a szégyenteljes troyes-i békét. Károly herceg, az ifjú francia trónörökös, a Loire-tól délre fekvő tartományokban próbálja megszilárdítani hatalmát. Az angolok megszegik a békeszerződést, és 1422. októberében ostrom alá veszik Orléans városát – a francia királyság végveszélyben van... Ekkor tűnik fel egy fiatal parasztlány, aki a Lorraine közelében fekvő Domrémy-ben élt. Jeanne d'Arc-nak nevezi magát és azt állítja, hogy Szent Mihály küldte azzal a céllal, hogy Reims-be vezetve seregét, a királyi trónra segítse a trónörököst és kiebrudalja az országból az angol hódítókat. 1429. februárjában a Chinon melletti erdőben Jeanne találkozik a herceggel. Károly megbizonyosodik Jeanne isteni képességeiről: generálissá nevezi ki és kis hadsereggel Orléans felmentésére küldi..."
Itt lépünk be a játékba: némi barokk zene közben betöltődik a korabeli francia királyság tartományokra osztott térképe, amelyen a színek jelzik, hogy az egyes tartományok milyen fennhatóság alatt vannak: a világoskék a francia, a narancssárga az angol, a barna a bretagne-i lázadókat, a rózsaszín a burgund lázadókat jelzi. A későbbiekben belép a sárga szín is, amely azt mutatja, hogy a tartományban háború dúl, teljesen még nem kaparintotta egyik fél sem (nem egy kézben van a tartomány összes városa). A térképen piros zászlócskák jelzik, az angol és a velük szövetséges seregek, illetve kék a francia sereg jelenlegi helyzetét. Ha az egeret valamelyik tartományra mozgatjuk és megnyomjuk a bal oldali gombot, megjelennek a tartományra vonatkozó információk: felül a tartomány neve, alatta a fennhatóság (SOVEREIGN), a háborús tartomány (STATE OF WAR) vagy a lázadó tartomány (REBBELLING PROVINCES) felirat, lejjebb a tartomány városai a fennhatósággal együtt. Ha a tartományban valamilyen sereg is található, akkor a jobb oldalon látható a fennhatósága, a parancsnok neve, valamint – ha van róla információ – a sereg összetétele íjász (ARCHERS), lovag (CAVALRY), gyalogos (TROOPS) és ágyú (BOMBARD) összetételben. Ha a sereg létszáma nem ismert, akkor kérdőjeleket találunk számok helyett.
A bal alsó sarokban **ROYAL TREASURY** felirat mutatja a királyi kincstár jelenlegi állapotát. Ez egyelőre elég szomorú (nulla), de később majd növeljük. Ezalatt két lemezke látható, amelyekkel játékállást menthetünk ki/tölthetünk be.
A jobb felső sarokban látható a dátum. Sok jelentősége nincsen, de dekoratív. Az idő csak akkor telik, ha a parancsmenüből valamilyen funkciót választottunk és azt végre is hajtottuk.
A dátum alatt két pergamen látható: az egyiken a francia Anjou-dinasztia liliomja látható (ezzel a parancsmenübe léphetünk be), a másikon egy körforgalom-jelzés. Ez utóbbi választásakor először az egyes tartományokra vonatkozó időjárásjelentés jelenik meg a Kerényi Nárcisz-féle jelölésekkel – ez fogalmunk sincs, mire használható, mert abszolút nincs hatással a játékra. Az egér bal oldali gombjának megnyomásakor viszont egy jóval értékesebb információhoz jutunk: a képernyőn megjelenik a tartományaink adózási hajlandósága. Ez jelzi, hogy ha adóztatni akarunk, akkor képességeikhez képest mennyit hajlandóak befizetni Énfenségünk kasszájába. Minél világosabb sárga egy tartomány színe, annál pozitívabb hozzáállást mutat anyagi helyzetünk stabilizálásához, a villogó piros egy fityinget sem hajlandó fizetni – na persze utóbbi esetben más eszközökhöz is nyúlhatunk...

A játékot gyakorlatilag a liliomos parancsmenüből irányíthatjuk. Ebben 7 opció áll rendelkezésünkre, de amíg meg nem koronáztak bennünket, addig csak a hetediket (**STARTING CAMPAIGN**) használhatjuk. Ha koronázás előtt valamelyik másikat választanánk egy pergamen jelenik meg, amely tájékoztat bennünket arról, hogy erre éppen nincs idő; csak Jeanne d'Arc mentheti meg Orléans-t, nekünk viszont Reims-be kell vezetnünk hadseregünket, ami a menü 7. opciójával várja parancsainkat. Ez egy kis logikai bukfenc a programban (lesz nagyobb is...): a sereg parancsnoka ugyanis Jeanne d'Arc (nem pedig mi), tehát őt kell Reims-be vezetnünk (Orléans várhat még egy darabig...). Reims Champagne tartományban található (a liliomos pergamentől balra, angol fennhatóság alatt). Mindenekelőtt ide kell eljutnunk, hogy megkoronázzanak bennünket – azaz használhassuk a parancsmenü többi opcióját. Válasszuk tehát a parancsmenü **STARTING CAMPAIGN** opcióját, amellyel a seregeinknek adhatunk parancsot. Három lehetőség közül választhatunk:

- a **DISPLACEMENT** segítségével mozgathatjuk a kijelölt sereget egy szomszédos tartományba. Mivel kezdetben csak egy van (a későbbiekben is kár többet tartani, mert sokba kerül), nem lesz gond a választással. Vigyük az egeret a kék színű zászlóra és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját. A térkép bal szélén megjelenik, hogy ki vezeti a sereget. Erre a névre ráclickelve (szintén **bal** gomb!), rózsaszínre színeződnek a pillanatnyi helyzetünkkel szomszédos tartományok (ezekbe mehetünk át), majd a céltartományt a bal gombbal kiválasztva, a sereg harsány trombitaszóval átvonul a másik tartományba. Megjegyzendő, hogy ha tengerparti tartományban vagyunk, akkor a szintén tengerrel érintkező, nem szomszédos tartományok is egy lépéssel (vízi úton elérhetőek), tehát célnak választhatóak.

- **OFFENSIVE** választásával támadhatjuk meg annak a tartománynak egy városát, amelyben egy seregünk tartózkodik. Ismét a kívánt sereget kell előbb kiválasztanunk, majd megjelenik annak a tartománynak az információs kártyája, ahol a választott sereg áll: a megjelenő városok közül kell meghatároznunk, hogy melyiket akarjuk megtámadni (az inverz az aktuális). Ezután egy kis arcade következik: először a városba kell bejutnunk. (Itt megjegyeznénk, hogy célszerű a játékot úgy irányítani, hogy az egyik portba az egér, a másikba pedig joystick van bedugva – az arcade-részek ugyanis joystick-kel irányíthatóak.) Szaladjunk emberkénkkel a kapu felé. Nemsokára megjelenik egy másik harcos és véres párviadal veszi kezdetét: 'jobbra' + 'tűz'-zel vízszintesen, 'jobbra' + 'fel' + 'tűz'-zel pedig fejre vághatunk. A sikeres találatot jajkiáltás jelzi (részünkről is). Az ellenfelet háromszor kell megvágnunk, hogy távozzon az élők sorából. Ilyenkor rohanjunk azonnal tovább a kapu felé, mert nemsokára újabb harcos dübörög ki a városból és vele is meg kell vívnunk. A várfalról közben nyilak repkednek lefelé – ha valamelyik eltalál bennünket (vagy az ellenfélnek sikerül megvágnia), harcosunk jajkiáltás kíséretében egy pozícióval hátrébb ugrik (a hadsereg elvesztett néhányszáz katonát), és több utat kell megtennünk a kapuig. Ha sikerült bejutnunk a várba, a sereg maradéka bekocog utánunk és a falak megmászása következik: három ostromlétra valamelyikén kell feljutnunk a várfal tetejére, miközben odafentről három gonosz bácsi pillanatnyi impresszióiknak megfelelően hol köveket hajigál ránk, hol szurkot zúdít a nyakunkba. A kövek elleni védekezés a 'fel' + 'tűz' segítségével történik: bátor daliánk egy pillanatra megáll, és pajzsot tart a feje fölé. A szurok ellen ez nem hatásos, mert az pajzsostul-mindenestül lemos minket a létráról: ilyenkor át kell ugranunk egy másik létrára (persze ha arra ugrunk, amerre nincs létra, akkor megint a gravitáció kiváló hatását vizsgálhatjuk). A lepottyant katonák

szintén néhányszáz fős veszteséget jelentenek, tehát ha a hídon illetve az ostromlétrákon túl sok embert vesztünk, akkor a program véget vet a műsornak és közli, hogy a vezér serege a város alatt megsemmisült és ő maga fogságba esett (X.Y. FOUND BE IN PRISON) vagy szerencsésen megmenekült (SUCCESFULLY ESCAPED). Általában az első verzió szokott bekövetkezni — a fogságba esett személyek a meglehetősen alacsony vendéglátási nívót képviselő londoni Tower-ba kerülnek, és további feladatokra (ld. később) már nem választhatóak. Ha sikerül emberkénkkel feljutni a várfal tetejére, a város francia fennhatóság alá kerül — lehet folytatni a többivel, amíg az egész tartomány, majd a többi tartománnyal, amíg az egész ország a kezünkre kerül, azaz bekövetkezik a dicsőséges GAME OVER.
Természetesen az angol, burgund vagy breton csapatok is meg szokták ostromolni városainkat. Ezt egy "X.Y. bácsi BESIEGES ilyen meg olyan várost" jelzi. Ilyenkor a szerepek felcserélődnek: a várfal tetejéről mi dobáljuk a köveket ('tűz' + 'fel') illetve öntjük a szurkot ('tűz' + 'le'). Szurkot akkor használjunk, ha egy létrán legalább két harcos van, mert csak korlátozott készlet áll rendelkezésre (ne legyen meglepő, ha egyszercsak elfogy...). Kődarab van elegendő, sőt az ellenség nem tudja a pajzsos védekező taktikát alkalmazni. A várainkat nem nehéz megvédeni — ha az utolsó ellenséges zsoldos is lepotyogott a falról, akkor a program közli, hogy X.Y. bácsi serege megsemmisült a város alatt és ő maga fogságunkba került vagy szerencsésen megmenekült. A fogságunkba került vezéreket később ünnepélyes keretek között lenyakaztathatjuk.

• **CONSTRUCT FORTRESS** opcióval várat építhetünk egy olyan tartományban, ahol még nincs. Erre természetesen csak akkor van lehetőség, ha a királyi kincstár a fedezetet (másfél millió aranynál kezdődik az ára) erre biztosítani tudja, egyébként a program közli, hogy anyagi állapotunk nem engedi meg ezt az őrültséget. A várépítést egyébként teljesen feleslegesnek tartjuk: a városainkat könnyű megvédeni, minek még egy drága vár is hozzájuk?!

Megjegyzendő, hogy ha olyan tartományban vagyunk, ami nem a mi fennhatóságunk alatt van, előfordulhat, hogy egy ellenséges lovag kihívja a mi lovagjaink egyikét (AN ENGLISH/BOURGOGNISH/BRETAGNISH CAVALIERE CHALLENGES YOUR GUARD). Ekkor megint arcade rész következik: először ki kell választanunk a fegyvert, amivel a lovagunk küzdeni fog (fokos/pallos/buzogány — felette látható, hogy mit használ az ellenfél), majd következik a vérfagyasztó összecsapás. A bal felső sarokban a saját, a jobb felsőben az ellenséges lovag energiája látható — amelyiké előbb elfogy, az lepottyan a nyeregből. A sikeres találatokat megint jajkiáltás jelzi, a manőverezés és a harc ugyanazon a módon történik, mint a várostromnál a kapu előtt. Elég nehéz feladat a másik lovagot leverni, de ha nem sikerül, akkor sincs semmi baj, mert ez a rész csak repetának van a játékban, a sikeres teljesítésre nincs hatással. Egyébként ajánljuk a buzogány és a 'balra' + 'tűz' sűrű használatát.



Ha olyan tartományban vagyunk, ahol ellenséges sereg is van (kezdetben piros zászlócskák jelzik a helyüket), akkor számíthatunk rá, hogy nemsokára megtámad bennünket. Ilyenkor a program közli a másik sereg vezérének a nevét, valamint hogy készüljünk fel a dicsőséges (?!) csatára (PREPARE FOR GLORIOUS BATTLE). Ez is arcade-rész, de ezt egérrel kell irányítani. A mező bal oldalán látható a mi seregünk, szemben az ellenfél. A felső sarkokban a szembenálló felek összenerejét mutatja egy sáv, de ez elég jól lemérhető abból is, hogy milyen sűrűn sorakoztak fel. Az egyes csapatrészeket a képernyő alján látható ablakokból tudjuk irányítani (már amennyiben a seregünkben van olyan csapatrész), minden egyes ablakban egy sáv jelzi, hogy az illető rész milyen erős.
Az első ablakban a gyalogság mozgatható előre/hátra; őket az ellenfél gyalogsága vagy íjászai ellen célszerű használnunk, lovagok ellen csak akkor, ha azok sokkal kevesebben vannak.
A másodikban az íjászok láthatóak, akikkel előre/hátra mozoghatunk, illetve a négyzet választásával lőhetünk. Az íjászok csak egyfajta röppályán tüzelnek, de mozgatásukkal beállíthatjuk a megfelelő lőtávolságot.
A harmadik ablakkal lovasrohamot indíthatunk, amit csak az ellenséggel való találkozás — vagy a képernyő széle — állíthat meg. Kiválóan alkalmas a másik gyalogság földbe döngölésére.
Az ágyúinkat nem mozgathatjuk, de a fel/le nyilakkal állíthatjuk a lövés röppályáját. A négyzettel tüzelhetünk — egy csatában maximum annyit, ahány ágyúja a seregnek van. Megjegyzendő, hogy — az íjászokhoz hasonlóan — az ágyúk röppályája magasabb, ha domboldalon állnak. Az ellenség lovasrohamainál vigyázzunk arra, hogy ha elérik ágyúinkat, nem használhatjuk többet a csatában őket.
A csatában felesleges elsőként támadnunk, ezt a szívességet megteszi nekünk az ellenség is. Amíg elérnek bennünket íjászainkkal és ágyúinkkal alaposan megritkíthatjuk soraikat. Ha már összekeveredtek gyalogosainkkal, indíthatjuk a lovasrohamot. Útközben felénk — tüzelésünk hatására — esetleg meggondolhatják magukat és megállhatnak, vagy vissza is szaladhatnak a saját oldalukra (ez kellemes esemény, mert az ágyúkkal valamint az íjászok megfelelő mozgatásával további létszámcsökkentést eszközölhetünk náluk), de nemsokára megint támadni fognak. Ha esetleg az összerejük még akkor is jóval nagyobb, amikor elérik a gyalogságunkat, célszerű a képernyő alján lévő nyíllal angolosan (esetünkben franciásan) távozni a csatamezőről, mert esetleg elvesztjük a sereget.

Első célunk tehát Reims-be eljutni. Ezt célszerűbb a kezdeti helyünktől keletre fekvő burgund tartományokon keresztül végrehajtani, mert észak felé rögtön egy nagyobb angol seregbe botlanánk — Reims elfoglalásához pedig minden emberre szükségünk van. Ha megérkeztünk Champagne tartományba, a **STARTING CAMPAIGN** opcióból válasszuk az **OFFENSIVE** opciót, majd a tartomány megjelenő városaiból válasszuk ki támadási célpontnak Reims-et és az imént elmondottak alapján foglaljuk el. Ha neadj'Isten ez nem sikerülne, akkor a játék sajnos véget ér, mert nem koronáztak meg bennünket, azaz nem tudunk adót szedni zsoldosok felfogadására. Franciaországot nem tudtuk megmenteni, a közepén megjelenik egy nagy ronda angol zászló — esetleg meg lehet próbálni még egyszer...

Reims elfoglalása után a francia királyok ősi koronázóhelyének székesegyházában királlyá választják becses személyünket. Ezután a térkép oldalán megjelenik képmásunk is, ami ugyan nem sugároz túl sok okosságot — viszont koronát viselünk, azaz használhatjuk a parancsmenü többi opcióját is. Ezek az alábbi dolgokat takarják:

DIPLOMACY (Diplomácia): Mindenekelőtt a diplomáciai partnert kell kiválasztanunk, akik Henrik, angol király, Philippe, burgund herceg, vagy Luxemburgi János, breton herceg lehetnek (természetesen ha valamelyik időközben a fogságunkba esett és puszta szórakozásból kivégeztük, akkor törlődik a tárgyalófelek sorából — spiritiszta szeánszra nincs lehetőség). A tárgyalás alapja lehet:
Fegyverszünet (**ARMISTICE**): egy ideig tartó fegyverszünetet köthetünk valamelyik ellenféllel.
Békeszerződés (**PEACE TREATY**): békét köthetünk valamelyik ellenféllel. Nem rossz politikai stratégia az angol királlyal békét kötni, mert ha elfogadja, akkor a helyőrségek kivételével kivonja csapatait az országból — nyugodtan leszámolhatunk a belső ellenzékkel, a burgund és a breton herceggel. Természetesen a békeszerződést már a következő hónapok valamelyikében felrúghatjuk, ami ugyan nem szép dolog, de mint a történelem már több ezerszer megmutatta, a politikában sosincs helye a becsületnek (sajnos) — egyébként is, a játék célja nem a becsület megőrzése, hanem teljes Franciaország elfoglalása...

Szövetség ajánlata (**ALLIANCE**): kár is próbálkozni vele, úgysem fogadja el senki.

Kiszabadítás (**DELIVRANCE**): valamelyik fogságba ejtett hívünk kiszabadítása (**FRENCH CHARACTER**) vagy valamelyik, a tárgyalópartner által megszállt város pénzért történő megvétele (**TOWN OCCUPIED BY ENGLISH/BOURGOGNISH**). Elképesztő összegeket kérnek a kolléga urak (Orléans például 2 millió aranyat ért VI.Henriknek, Lahire generális úgyszintén), amelynek kifizetése vagy lehetetlen, vagy csődbe dönti a kincstárat — tehát ha ilyet alkalmazunk, szinte biztosan elveszítjük a játékot, mert túlzott adóztatás után a tartományok fellázadnak. 1430-ban Jeanne d'Arc angol fogságba esik — őt sem tudjuk kiszabadítani, mert őt még nem akarják kiadni sem a burgundok, sem az angolok. Ha partnerünk fogságában nincs egy hívünk sem, akkor a program jelzi, és visszatér a játékhoz.

Váltságdíj (**LIBERATION**): kincstárunkat jelentősen növelhetjük, ha a várak ostrománál vagy a csatákban fogságba esett ellenséges hadvezéreket váltságdíj fejében felajánljuk hűbéruruknak. Lehetunk mi is pofátlanok: fél/egy/két/három millió arany váltságdíjat követelhetünk — bár az urak nem nagyon érdeklődnek bajba jutott híveik után, sőt, a burgund herceg rossz pillanataiban ki szokta adni a két követünket az angoloknak, akik a Tower-ban szállásolják el őket. Ha egy foglyul ejtett ellenségért nem fizetik a váltságdíjat, fejeztessük le, mert nemsokára megszökik és hozza a következő sereget!

Valamelyik lehetőség választása után ki kell választanunk a tárgyalások színhelyét (teljesen mindegy), majd két követet kell megneveznünk (CHOOSE TWO AMBASSADORS): megjelenik híveink névsora. Valamelyik névre ráclick-elve, betöltődik a szereplő képmása, címere, tartózkodási helye, szerepe, valamint tulajdonságai politikus (POLITICS), stratéga (STRATEGY) illetve hadvezér (ARMY LEADER) bontásban. A képességek semmi (NULL), gyenge (WEAK), átlagos (AVERAGE), jó (GOOD) vagy nagyon jó (STRONG) lehetnek. Ezeknek ugyan sok szerepe nincs, de követnek célszerű jó politikusokat illetve stratégákat választani, akik hadvezérnek nem használhatóak, pl. Yolande of Aragon-t és Tremoille-t. Akárcsak a többi választásnál, a jelenlegi feladatra is csak olyan személy választható, aki a mi udvarunkban tartózkodik (RESIDES AT KING COURT) és nem a londoni Tower vagy valamelyik más börtön vendégszeretetét élvezi. Egy személy kiválasztása úgy történik, hogy a képmása mellett látható pajzsra visszük az egeret és megnyomjuk a bal oldali gombját — ha a program elfogadja a választást, a személy neve piros színű lesz. A két követ kiválasztása után egy díszes pergamen jelenik meg a képernyőn, ami némi formaságok között az ajánlatunkat tartalmazza, és amire click után egy kéz egy pecsétet üt. Ezután egy digitalizált képen a két követ díszes batáron száguld a hegyek között, majd nemsokára megjelennek a válaszlevéllel is. A válaszok szövegének ismertetésétől eltekintünk — a kulcsszó a levél második bekezdésének az elején található: ha az ajánlatot elfogadták, akkor AGREE, ha nem akkor DO NOT AGREE szavakkal kezdődik a bekezdés.

ESPIONAGE (kémkedés): Túl nagy fontossága nincs ennek a menünek — mint a neve is mutatja, hírszerzést folytathatunk vele. 6 kém közül kell kiválasztanunk a megfelelő embert — csupa bizalomgerjesztő pofa, a hölgy ráadásul őrült is. A kémkedés célja egy tartomány (PROVINCE) vagy egy helyőrség (GARRISON) lehet. A küldetésre ki kell tűznünk célprémiumot is, ami 5.000/8.000/12.000 arany lehet (az utóbbi általában sikert eredményez), majd megjelenik a királyi rendelet és pecsételés után már vizsgálhatjuk is a királyi trónteremben jelentést tévő tábornokunkat: ha a küldetés sikerrel járt (MISSION IS A SUCCESS), megkapjuk a kért információkat a helyőrség létszámáról, ellenkező esetben (MISSION FAILED) közlik, hogy a kém fogságba esett vagy elmenekült. Sok értelmet nem találtunk a kémkedésben — ha valamelyik tartományra kíváncsiak voltunk, odamentünk és elfoglaltuk.

HELPING HAND ("segítő kéz"): Hasonlóan kevés értelemmel bíró funkció az előbbihez. Ismét a hat ügynokünk közül kell választanunk, akik most bérgyilkosi szerepben fognak tündökölni; már csak azt kell meghatároznunk, hogy a célpontot megmérgezzék (**POISON**), meggyilkolják (**ASSASSINATION**) vagy elrabolják (**KIDNAP**). Áldozatnak az ellenfél politikusai illetve hadvezérei jelölhetőek ki a saját híveinkhez hasonló módszerrel, de csak azok, amelyek az illető királyuk udvarában (RESIDES AT THE KING/BOURGOGNISH COURT), akik éppen hadjáratban vannak, azok nem. A kémkedéshez képest emelkedtek a prémiumtarifák: 10.000/15.000/20.000 aranyat tűzhetünk ki. Pecsételés után a kémkedéshez hasonló jelentéstételt láthatunk. Ha az első kettő közül sikerült valamelyik, akkor az illető úr törlődik ellenfeleink listájából, harmadik esetben megjelenik a foglyaink között, azaz váltságdíjat kérhetünk érte vagy lefejeztethetjük. Ha a küldetés nem sikerült, az katasztrofális következményekkel jár ügynökünkre nézve — ugyanis — érdemei elismerése mellett, sőt elismeréseképpen — felfüggesztik az állásából — a legközelebbi fára. No, annyi baj legyen...

ROYAL TREASURY (Adóztatás): Mint már említettük, a tartományok adózási hangulatát az időjárásjelentés után kérhetjük le — minél világosabb színű valamelyik, képességeihez mérten annál jobban fog adózni, míg a villogó piros már fellázadt, és egy huncut garast sem fog bepengetni az államkasszába. Kétféle adó szedhető: a normál adó (**TITHE**, pontosabb fordításban "tized") bármikor, amikor csak eszünkbe jut — ilyenkor egyes tartományok adóztathatóak, az éppen kedvünkre valót kell kijelölnünk. A másik adó a középkor királyainak igen kedvelt jövedelemforrása, az ún."tűzhely-adó", amit a lakosság házanként fizetett — ez csak szeptemberben, az aratás után szedhető (ha más időpontban akarjuk, akkor a program közli, hogy ez éppen nem aktuális) és az összes fennhatóságunk alatt lévő tartományra egyaránt vonatkozik. Az időre mindig figyeljünk, mert kár lenne egy ilyen adózást kihagyni: hangulattól függően tartományaink kb. 500.000-2.000.000 aranyat fizetnek be a kincstárnak! Ilyen adó szedése után a program közli, hogy a tartományok mérgesek lesznek, ha évi 80.000 aranynál többet szedünk be tőlük. Ez ne aggasszon senkit, egy kis romantikus éjféli akasztás mindig gyökeres változásokat eszközöl az adózási hajlandóságukban. Nem rossz stratégia, ha júniusban szélnek eresztjük eddigi hadseregünket (ne fogyasszák a pénzt) és a szeptemberig lévő időt a lázadó tartományokban történő akasztással töltjük — így biztos megfelelő hangulatba kerülnek a tűzhely-adó beszedésének időpontjára.

ROYAL JUSTICE (Királyi (i)gazságszolgáltatás): A király végrehajtó hatalmának gyakorlása három részből tevődik össze:

- végrehajtás (**EXECUTION**) eszközölhető egy fogságunkban lévő ellenséges politikuson illetve hadvezéren (**HOSTAGE**) — ellenfeleink betöltődő listájából azokat választhatjuk, akiknek tartózkodási helyeként RESIDES AT THE ROYAL PRISON van megadva. Megjelenik a díszes pergamen, mely szerint ma délben, a francia királyok által celebrált szabadtéri műsoroknak igen gyakran otthont adó Gréve téren látványos program várja a t. publikumot: X.Y. bácsi lefejezése. Pecsételés, majd egy kis töltögetés... és a bakó bárdja már le is csapott. Garantált eredmény — ezzel az úrral sem lesz több gondunk.

  FRENCH PRISONER választásával egy korábban börtönbe csukott hívünkkel játszhatjuk el az iménti eseményt. Saját híveink kiirtásától lehetőleg azért tekintsünk el — ezirányban ellenfeleink is szorgalmasan tevékenykednek, és egy szép reggelen kellemetlen meglepetés érhet bennünket: ha nem maradt több hívünk, a program véget vet a játéknak azzal, hogy egyedül maradván senki sem vigyázott ránk és egy bérgyilkos kivégezte becses személyünket.

  PROVINCE IN REVOLT választásával a lázadó tartományokat beszélhetjük rá az adófizetéshez történő pozitív hozzáállásra. Ki kell választanunk a megdorgálandó tartományt, pecsételnünk egyet, majd egy romantikus éjféli kép töltődik be, farkasordítással, holdfénnyel valamint néhány, a fákon himbálózó tartományi elöljáróval. Egy-két akasztás a többi lázadó tartományt is meggyőzi, bár ez a módszer csak ideig-óráig alkalmazható: 1432-től már nem nagyon segít. Természetesen olyan tartományban is akaszthatunk, amely legjobb képességei szerint is hajlandó adót fizetni, de ezzel csak azt érjük el, hogy ő is fellázad.
- őrizetbe vétel (**ARREST**) választásával valamelyik hívünket ítélhetjük "sírig tartó börtönbüntetésre" (manapság életfogytiglannak hívják). Természetesen erre indokot is kell találnunk: ez lehet felségsértés (**HIGH TREASON**), megfutamodás az ellenség elől (**FLEEING FROM THE ENEMY**) vagy boszorkányság (**WITCHCRAFT**). Később esetleg meggondolhatjuk magunkat, és az előbbi opcióval le is fejeztethetjük. Sok értelme egyiknek sincs...
- a kegyelem (**GRACE**) választásával az iménti opcióval lecsukott híveinket helyezhetjük szabadlábra.

Joan of Arc — Amiga

RAISING OF THE ROYAL ARMY (Királyi sereg felállítása): Erre rögtön a koronázás után lehetőség nyílik, mivel eddigi seregünk mostanáig a két szép szemünkért harcolt (netán Jeanne d'Arc látószervéért), ezután viszont pénzt is akarnak. Egy hónap alatt viszont nem tudunk annyi adót behajtani, hogy az egész díszes társulatot kifizessük (az eddigi veszteségek függvényében kb. 200.000 aranyra volna szükség), tehát vagy kirúgjuk a sereg felét egy időre, vagy a következő hónapban a zsold kifizetésének hiánya miatt feloszlik magától az egész (THE WAGES AREN'T PAYED, THE TROOPS DESERTED). Az opció választása után meg kell határoznunk, hogy egy új sereget akarunk-e létrehozni (**CREATION OF AN ARMY**) vagy csak egy meglévőt akarunk módosítani (**MODIFICATION OF AN ARMY**). Újat csak akkor csináljunk, ha nincs egy se, mert két vagy annál több **ütőképes** sereg fenntartása nagyon költséges mulatság. Ezután — új sereg esetén — ki kell jelölnünk egy várost a sereg gyülekezőhelyéül (CHOOSE THE MEETING PLACE), ami természetesen csak olyan lehet, ami már francia kézben van — módosításnál pedig azt, hogy az melyik seregre fog vonatkozni. Új seregnél a következő lépés a sereg vezetőjének kiválasztása (DESIGN THE HEAD OF THE ARMY): végül is teljesen mindegy, hogy kit választunk (úgyis mi irányítjuk a sereget), de azért célszerű valamelyik tábornokot (WAR GENERAL) választanunk, azaz Alencon hercege, Xaintrailles (micsoda név!), Lahire, Gilles of Rais, Dunois vagy Richemont jöhet számításba — persze csak az a személy, aki még nem ellenséges fogságban, hanem a királyi udvarban tartózkodik (RESIDES AT THE KING COURT). Jeanne d'Arc — vagy angolos nevén Joan of Arc — vezérségét ne forszírozzuk, mert — a játék folyásától teljesen függetlenül — 1430. májusában angol fogságba esik, és ha ő volt a parancsnok, a serege is nyomtalanul eltűnik. A parancsnok kiválasztása után megjelenik sorozótábla: az első két sorban a parancsnok nevét, illetve a gyülekezési helyet láthatjuk. Ezalatt egy táblázat mutatja, hogy az egyes csapatrészekbe hány tagot sorozhatunk be (AVAILABLE), valamint hány van már belőle (RECRUITS). Az alsó két sorban látható a királyi kincstár pillanatnyi állapota, valamint az, hogy a jelenlegi sereg **havonta** mennyibe fog kerülni. Az aktuális csapatrészt (inverzben) a táblázat alatt látható jelek választásával tudjuk növelni/csökkenteni: 10 lovag 6.000, 100 íjász 4.000, 100 gyalogos 2.000, 1 ágyú 1.000 aranyba kerül havonta. A VALIDATION választásával fejezzük be a sereg kialakítását és térünk vissza a játékhoz. Célszerű a sereget úgy összeállítani, hogy azt kincstárunk — elviselhető adóztatás mellett — fedezni is tudja!

Az utolsó opcióról már beszéltünk a leírás elején. Megjegyzendő, hogy a parancsmenü választásakor a gép néha úgy dönt, hogy pihenésre van szükségünk. Egy képet tölt be, ahol a király egy udvarhölggyel sakkozik aki fátylat, valamint hamutartót visel a fején. Egy felirat közli velünk, hogy az idő nem alkalmas politikára, és várnunk kell egy kicsit, amíg alkalom mutatkozik arra, hogy dicsőséget szerezzünk fegyvereinknek — természetesen zsoldosseregünk a pénzt felveszi most is. Néha a program ezt többször egymás után előadja...

A program írói a valós történelmi alap érzékeltetésének céljából néhány történeti időpontot illetve cselekményt is elhelyeztek a játékban, amelyek nagy része ugyan nincs összhangban a játék menetével, mert a szövegek megjelenítése a történelmi eseményeket tekinti alapnak. Néha ugyan kissé meglepőnek tűnik, amikor egy már régen halott szereplőre tűnik utalás, viszont ismeretterjesztő hatásuk tagadhatatlan. Nézzük sorban őket (a fordítást néhol pontosítottuk, illetve kommentáltuk az eseményeket):

1430. május 23.: A compiégne-i erdőben Luxemburgi János, a burgund herceg vazallusa fogságba ejti Jeanne d'Arc-ot. Egy kép mutatja, hogy az ifjú hölgyet egy minden komfortot nélkülöző cellában helyezik el, majd egy hosszabb eszmefuttatás következik arról, hogy a csapdát ki állította — A-verzió: burgundok; B-verzió: angolok. (Némileg meglepetésképpen ért bennünket, amikor először játszottunk a játékkal, hogy a Guyenne tartományban, a seregünk vezéreként harcoló Jeanne d'Arc mit keresett Compiégne-ben — sőt az is, hogy a sereg ezután köddé vált. A legmeglepőbb azonban az volt, hogy az a Luxemburgi János, akit már vagy két hónapja lefejeztünk, visszatért a játékba...netán ő lenne a Fejnélküli Lovas?)

1430. október: Philippe le Bon, a burgundi herceg megalapítja az Aranygyapjas-lovagrendet.

1430. november 21.: Luxemburgi János 10.000 fontért kiadja az angoloknak Jeanne d'Arc-ot. (Az urat az egyik játékban meg is mérgeztük, de akkor is megcsinálta kotnyeleskedéseit. Ez az ember egy UFO, nem lehet átrugdalni a túlvilágra!...)

1430. december 23.: Jeanne-t Rouen-be szállítják és bebörtönzik. (A gonosz angolokat nem zavarta, hogy már négy hónapja elfoglaltuk Rouen-t).

1431. január 9.: Pierre Cauchon, Beauvois püspöke vezeti az eljárást Jeanne ellen. Megkezdődik a kínvallatása. (Nem a püspöké — Jeanne d'Arc-é. Egyébként a püspök urat is megmérgeztük egyszer, de hiábavaló fáradozás volt: ő is visszatért a játékba).

1431. március 27.: Megkezdődik Rouen-ben Jeanne tárgyalása.

1431. május 29-30.: Rouen-ben máglya általi halálra ítélik Jeanne-t, és az Öregpiac téren végrehajtják az ítéletet. (...és ezt volt pofája végignézni a háromnegyed éve ott állomásozó francia helyőrségünknek!) Szomorú kántálás hallatszik, majd a felcsapó lángok elemésztik az orléans-i szüzet...

Ezenkívül még van egy 1431. december 2-ára datált okosság is, amelyben szó esik VI. Henrikről, Anglia és Franciaország (?!) királyáról, holmi párizsi Notre Dame-ban történt felszentelésről, valamint a teljes közönyről — de ebből nem sikerült az értelmet kihámoznunk (bár csodálkoztunk rajta, hogy mit keres az ellenséges angol király az országunk fővárosában, amikor már egy tartomány sincs a kezében?!). Mindent összevetve, nem ártott volna, ha a programozók megpróbálnak valamelyes összhangot teremteni ezen történelmi események és a játék valós állása között...

Ez lett volna a **JOAN OF ARC** leírása. Lehet kezdeni a politikai intrikákat, a 30-40 ellenséges város elfoglalását, az angolok kiűzését és végül a Franciaország tartományai feletti teljes ellenőrzés megszerzését. Akinek ez sikerülne, az végezetül elolvashat egy szép utópiát, miszerint a több, mint 100 évig tartó háborút megnyerő királyt a nép VII.Károly, a Győzelmes néven emlegette a későbbiekben. Ezt persze Jeanne d'Arc-nak is köszönhette, aki szent lelkesedésével hitet és lelket öntött a seregekbe. Blablabla... még láthatunk egy Franciaország közepébe tűzött Anjou-címeres zászlót is.

A **JOAN OF ARC** egy profi módon kivitelezett stratégiai/ügyességi játék, bár ordít róla, hogy az ötletet a DEFENDER OF THE CROWN-ból lopták. A profi jelző természetesen annak köszönhető, hogy a **RAINBIRD ARTS**-nál elég jól fel lehetnek szerelve mindenféle hang- illetve képdigitalizáló kütyükkel — a program nagy része ugyanis ezzel készült, túl sokat nem dolgoztak rajta. A játék egy ideig kiváló élvezetet nyújthat a stratégiai játékok kedvelőinek. Egy ideig — később a játék kissé monotonná válik, az állandó trombitálás pedig egyenesen őrületbe kergeti még az erősebb idegzetűeket is... Egyébként fogalmunk sincsen, hogy miért nem készült el a C-64-változat is: kétlemezes kiszerelésben nyugodtan produkálhattak volna egy D.O.C.-színvonalú játékot belőle.

Psi Droid — C64

A játék elindulása után következzék egy kegyetlen RESET, majd egy jól irányzott POKE 22777,232, s teli leszünk élettel. Az újraindítás egy megszokott SYS 4*4096 (*SYS 16384 - CoVboy*) paranccsal lehetséges. Mi történhetett? A grafika megzavarodott, de hát jó volt ez a POKE? (*Jó volt - CoVboy*) A hiba korrigálható! RUN/STOP és RESTORE, majd ismételjük meg a már jól bevált SYS 16384 parancsot. Na végre.

(folytatás az előző számból)

A hangok kódolása

A panel szerkesztését az **EDIT** ikon választásával kezdhetjük meg. A kurzor kék színűre vált és nekiállhatunk kódolni a megszólaltatni kívánt hangokat.
Mint már említettük, egy panel 64 ütemből áll. Minden ütem négy hangkódot tartalmaz, amelyek az egyes hangcsatornákon megszólaló hangokat határozzák meg aszerint, hogy melyik oszlopban állnak.

Egy hangot egy 8 jegyből álló kód definiál, pl.

D#21A000

A kód első öt jegye a hangra és hangszerre vonatkozik, míg az utolsó hárommal különféle manipulációkat végezhetünk a hanggal: húzhatjuk, vonhatjuk, bonthatjuk, egyszóval mindenféle szörnyűséget követhetünk el vele. Ez már szinte a végtelenségig tágítja a program – amúgy sem túl szűk – zenei lehetőségeit. Nézzük sorban, miket művelhetünk azokkal a szerencsétlen hangokkal:

A hang meghatározása

Az első három jegy jelzi magát a **megszólaltatott hangot**. Esetünkben ez a második oktáv *disz* hangja, amit a '3' billentyű lenyomásával értünk el. A kód ezen pozícióját csak akkor tudjuk szerkeszteni, ha a piros négyzet a kód legelső helyén áll. Ilyenkor a program a default hangszerrel megszólaltja, majd regisztrálja a billentyűhöz tartozó hangot és a hangcsatorna következő ütemére lépteti a szerkesztőt.

A hangszer meghatározása

A 4.-5. – hexadecimális – kódjegy határozza meg, hogy a hangnak **a hangszerpark melyik tagjával kell megszólalnia**, azaz a kívánt hangszer **SAMPLE**-nél szereplő azonosítójának kell itt szerepelnie (a példában a *disz* hangot tehát az 1A azonosítóval jelzett hangszer fogja megszólaltatni).

A hangszert jelző két jegyet a hang bejuttatásánál (ld. az előbbi pontot) a program automatikusan – az aktuális hangszer (tehát amelyik a billentyű megnyomásakor megszólalt) azonosítójaként – tárolja, de ez direkt módon bármikor átírható. Ez nagyon praktikus dolog, mert ha át kívánunk hangszerelni egy panel(rész)t, akkor nem kell az összes hangot újra bepötyögnünk, elég csak ezt a két kódjegyet átírnunk a kívánt hangszer azonosítójára.

További hasznos tulajdonság: áthangszereléskor nem kell az összes, új hangszerrel megszólaltatott hangnál átírnunk ezt a kódrészt, elegendő csak az első hangnál, a következőket egyszerűen csak nullázzuk ki. Ezt a *Soundtracker* azon tulajdonsága indokolja, hogy **ha a kód 4.-5. jegye 0**, akkor a program **az adott csatornán utoljára meghatározott hangszerrel** fogja megszólaltatni a hangot.

A parancs kódjegy és az info-byte-ok

Az utolsó három kódjeggyel különböző manipulációkat végezhetünk az éppen megszólaltatott hanggal. A manipulációt a 6. kódjegy, a **parancs kódjegy** fogja meghatározni, míg a 7-8. kódok a parancs kódjegy információs byte-jai, azaz a parancs egyes paramétereit jelölik. A parancs kódjegy az alábbi értékeket tartalmazhatja, amelyek a következőket jelentik:

0: normál megszólaltatás, ha az információs byte-ok nullák vagy *arpeggio*, ha a 8. információs byte nem nulla (a 7. kód *arpeggio*-nál nem értelmezett). Az *arpeggio* zenei szakkifejezés: azt a játékmódot jelzik vele, amikor az előadó az egyes akkordok hangjait nem egyszerre, hanem hangonként, azaz "bontva" szólaltatja meg (jellemző példa rá mondjuk a "**Felkelő nap háza**" c. *Animals*-szám). Ez az "arpeggio" a *Soundtracker*-ben inkább *slide*-nak sikerült, azaz olyan effektusnak, amikor pl. a gitáros megpendít egy hangot, majd az ujját egy másik fekvésbe csúsztatja. Ennek a hangzásnak a használatánál a *Soundtracker* az aktuális csatornán éppen szóló hangot, annyi félhangjeggyel csúsztatja felfelé, amennyit az utolsó információs byte tartalmaz. Egy akkord alapvetően 3 hangból áll (alaphang, nagyterc, kvint a dúr akkordoknál és alaphang, kisterc, kvint a moll akkordoknál), de a program felharmonikusokra is számít: ha egy hangjegykódnál *arpeggio*-t talál, akkor a következő 5 hangjegykód utolsó kódjegyét is figyelembe veszi, ha azoknál az első 6 kód zérus (azaz nincs új hang megszólaltatva és nem kapott új parancsot). Ugyan a *Karsten Obarski*-kommandó (a szerzők) ezzel nem nagyon találta el azt, amit az *arpeggio*-nak csinálnia kellene, de kellemes nyekergéseket lehet vele csiholni.

1 és 2: Ez a *portamento* (csúsztatás) játékmódot takarja, az 1 a megszólaló hang frekvenciáját felfelé, a 2 lefelé csúsztatja az információs byte-oknál megadott értékkel. Az értéket hexadecimálisan értelmezi (tehát $10 a 16 megfelelője), és a frekvenciamódosítás ("csúsztatás") 8 értékekként egy félhangot jelent. Természetesen 8-cal nem osztható érték is megadható, de így a játékstílusunk a *falsetto* (ki lehet találni mit jelent) jegyeket ölti magára. A *portamento* egyébként gyakorlatilag teljesen megegyezik az előbbi stílussal, csak nagyobb tartományban és fel/le használható. A program itt is 5 kód információs byte-ját figyeli a parancs kiadása után, és ha az első 6 kódjegy 0, az utolsó két byte alapján nyúzza a hangot. A gitárhapogtatóhoz hasonló vibráló effektusokat hozhatunk létre vele.

A: Az aktuális hangerő beállítása a hangcsatornán. Az erősség állítása a **VOLUME**-nál elmondottak szerint történik: hexa 40 a legerősebb hang, viszont ha az információs byte-ok értéke 0, akkor a hangcsatorna kikapcsolódik.

Soundtracker V2.3 — Amiga

B: Ha a program lejátszáskor bármelyik hangcsatornán a parancs kódjegy helyén egy B karaktert talál, akkor az adott panel lejátszását – az aktuális ütem után – megszakítja és az információs byte-ok által hexadecimálisan meghatározott decimális pozíció (**POSITION**-érték) első hangjegyénél folytatja a műsort, azaz pl. **B10** (ha **LENGTH** > 15) a 16. pozíció első kódjára ugrik. Ha az információs byte-ok a **LENGTH**-nél nagyobb értéket tartalmaznak (azaz nem létezik ilyen **POSITION**-érték), akkor a program a 0000. sorszámú pozícióra, azaz a zene elejére ugrik. Ha csak azt az egy panelt játszuk le, amiben az ugrás szerepel, akkor a program az elágazásnál nem a parancsban megadott panelre ugrik, hanem a saját elejére. A kódjegy használatával panelhurkokat, vagy akár végtelenített dallamot készíthetünk (ez utóbbi játékprogramok háttérzenéjének gyártásánál célszerű). Természetesen ha egy panel első üteme egy saját magára történő ugrást tartalmaz, akkor kiváló ketyegést fogunk hallani a végtelenségig.

C: Hasonlóan az **A** parancs kódjegyhez, ez is az információs byte-ok által meghatározott **VOLUME**-érték, azaz az aktuális hangerő beállítására szolgál, de míg az utolsó **A** után meghatározott hangerőt a továbbiakban default-nak tekinti a program a hangcsatornán, addig a **C** után álló érték csak addig érvényes, amíg a parancs kódjegy helyén nulla áll: mihelyt bármilyen parancsot használunk a hangcsatornán, a hangerő azonnal visszaáll a **C** használata előtti default értékre. A hangerő értéke itt is $00-$40 között állítható, $40 a legerősebb, $00 kikapcsolt hangcsatornát eredményez bármelyik következő parancs kódjegyig.

D: Hasonlóan a **B** parancshoz egy panel lejátszásának megszakítására és továbbléptetésre szolgál, de itt az utolsó két kódjegyet a program nem veszi figyelembe: mindig a következő **POSITION**-érték által meghatározott panel első hangjegyével folytatja a lejátszást. Akkor célszerű használni, ha egy panelnak mondjuk csak a felét akarjuk lejátszani. Természetesen ha a panel a magasabb pozíciószámban is szerepel, az ugrás akkor is végrehajtódik – csak nem biztos, hogy arra a panelra, amire legutóbb. Ilyen ugrást tartalmazó panelekbe olyan refrénszerű elemeket célszerű az ugrás elé elhelyezni, amelyek után mindig más rész következik (kiválóan alkalmas például *Beatles*-átiratok középrészénél).

E: vájtfülüeknek illetve a hi-fi szerelmeseinek van a programban – szűrőt kapcsolhatunk vele, de csak akkor van értelme használni, ha nem monitorról, henem valamilyen hi-fi berendezésről hallgatjuk a zenét. A program a parancs után csak a 8. kódjegyet értelmezi: a páratlan számok kikapcsolt szűrőt, a párosak és a nulla aktívat jelentenek. A Commodore-cég úgy látszik nem igazán hangolta össze a belső hardware és a műanyag kasztni gyártását, mert a szűrő aktív állapotát jelző LED egy POWER felirat felett díszeleg. Ha valakinek sok ideje van végigírhatja az összes panel összes ütemét váltogatva ki/be kapcsolt szűrővel. Így lejátszásnál a LED össze-vissza fog villogni: kicsiny, zsebbéli disco-világításként üzemel – bár ez azért már egy kicsit beteges dolog.

F: Egy többszólamú zenénél általában az egyik legfontosabb összetevő a megfelelő időzítés és a gyorsaság beállítása. Az időzítés nem a mi problémánk, erről hál'Istennek a program gondoskodik: azok a hangok, amelyek egy sorban szerepelnek, a négy hangcsatornán egyszerre fognak megszólalni. Ez azonban még nem elegendő – ahhoz, hogy egy zene élvezhető is legyen, összhangba kell hoznunk egyrészt az egymásután megszólaltatott hangok egymástól való távolságát (különös tekintettel a hangszerek lecsengésére), másrészt a lejátszás gyorsaságát. Az előbbi a felhasználó ügyességére van bízva, az utóbbi az **F** parancs kódjeggyel állítható. A parancs után csak az utolsó kódjegy értelmezett, a gyorsaságot tehát 1-9 értékek között állíthatjuk (a nulla az utoljára beállított, vagy pedig az alapállapotban default 6-os értéket veszi aktuálisnak). A 9 a leglassabb lejátszást eredményezi, 1-es kódjegy esetén már a videochip sem unatkozik, elég sok mindent kell nagyon gyorsan csinálnia – a zene ennél már majdnem mindig élvezhetetlen, bár egy edzett heavy metal-fülnek még édesded szonátaként hathat.

Ennyit a hangok kódolásáról a szerkesztési fázisban. A további kódjegyeket – tapasztalataink szerint – a *Soundtracker V2.3* nem értelmezi. Valószínűleg az állandó fejlesztésnek köszönhetően nemsokára ezek is valamilyen funkciót fognak betölteni. A következő számunkban folytatjuk a *Soundtracker* lehetőségeinek ismertetését az ikonmenü parancsaival.

(folytatjuk)

Virus — C64

A VIRUS indítása után (*ez egy ártalmatlan VIRUS - CoVboy*) RESET, majd pókoljunk az 5196-os címre 173-at. Igaz örökéletünk lesz, de a jóból sosem elég! Küzdjünk be még néhány POKE-ot: POKE 4236,173: POKE 5217,173: POKE 5233,173, s hogy Stirlitz-et is idézzük: 'Az idő soha-soha meg nem áll...''. Ja, és a programot újra el is kellene indítanunk: SYS 2085.

Arkanoid — Amiga

Az 1. játékos játékhoz cselesen nyomjuk meg F1 helyett az F3-at, a 2. játékos játékhoz pedig az F2 helyett az F4-et. Extra 33 szintet kapunk eredményül, amelyekkel még a COIN-OP (pénzbedobós) gépeken sem találkozhattunk!

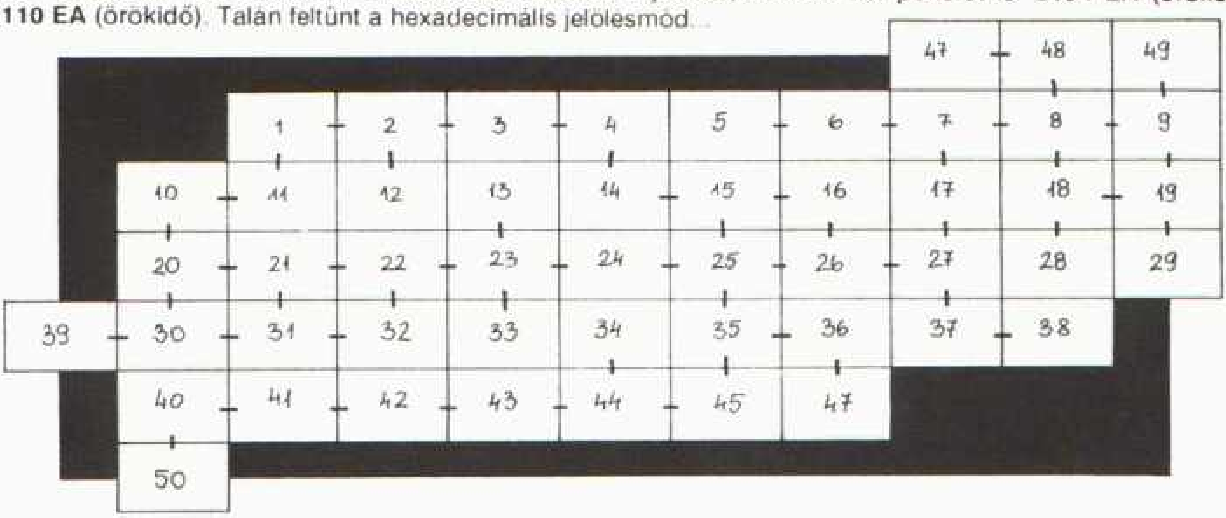
Saint Habacook, a nagy varázsló *Tardall* városában lakott. Mivel alapvetően igen rossz bácsika volt, a városka minden lakója sokat szenvedett gonosz varázslataitól; különösen az keltett nagy felzúdulást, amikor szegény polgármester szájába egy tubus Technokol Rapidot varázsolt (persze tubus nélkül), mire a derék városatya hetekig nem tudta kimondani a "státuszszimbólum" szót. Ezeket a buta varázslatokat csak egyféleképpen lehetett volna megtörni, mégpedig úgy, hogy a varázsló kastélyának labirintus-rendszerében elrejtett gyémántokat és varázsdobozokat össze kellett volna szedni valakinek. Ezután a városka ismét virágzó idegenforgalmi központtá válhatott volna, várjátékokkal, folklórműsorral meg hasonló marhaságokkal. A roppant veszélyes feladatra a városka tanács pályázatot is hirdetett (nem ismerték még a BONGÓ-t), amelyre sok-sok ifjú dalia jelentkezett. Ezidáig azonban még egyetlen vitéznek sem sikerült véghezvinnie a nagy tettet: mindegyik jelentkező elbukott és *Habacook* szolgájává vált. A varázsló mágikus hatalma folytán megvakította és szellemekké változtatta a szerencsétlenül járt fiatalembereket, akiket a köznép *Homoning*eknek nevez. Telt-múlt az idő, de új jelentkező nem akadt. A tardalliak (főleg a polgármester) már-már teljesen elkeseredtek, amikor megjelent a színen egy ismeretlen ifjú, aki nemes egyszerűséggel csak *Rockman*-nek nevezte magát. Nagy szerencséjének mondhatta, hogy a *Tardall*ba vezető úton találkozott *Baratis*-szal, aki *Habacook* évfolyamtársa volt, amikor levelező tagozaton végezték a 43. sz. *Máguskepző Szakközépiskolát*. *Baratis* egy ideig *Habacook*-kal egy gmk-ban végezte gonoszkodásait, de egy félresikerült üllővarázslat folytán (az üllő *Baratis* fejére pottyant) megjavult. Tőle tudta meg *Rockman* az alábbi dolgokat:

A labirintus mind az ötven termében csak 99 másodpercig tartózkodhat. Ezt az időt túllépve három életéből elveszít egyet. Egy teremből kivezető ajtók csak akkor nyílnak meg (elkezdenek villogni), ha összeszedte a teremben lévő összes gyémántot. Ezeket a gyémántokat meglehetősen ravaszul helyezte el a varázsló: könnyen leomló kövek közé, vagy alá rejtette. A kövek ellökhetőek (csak egyenként, kettő már nem) illetve alóluk kiásható a föld. Ekkor a kő arébb gördül vagy lezuhan. A gyémántoknak van egy érdekes tulajdonságuk: ha **egy** kő kerül rájuk, azt elkezdik a magasba dobálni (csak akkor, ha van rá elég helyük). Olykor a magasba lendült kő alól kell kibányászni a hőn áhított drágaköveket, ami nagyon gyors és jó reflexeket kíván. Barátunk azt is megtudta *Baratis*-tól, hogy ha egy kő ráesik, el kell búcsúznia egy életétől. Veszélyesek az egymásra hulló kövek is: ilyenkor kétfelé osztódnak és két irányba gurulnak. A *Homoning*ek vakok: nem láthatnak minket, de a velük való véletlen találkozás is egy életünkbe kerül. Amennyiben ez bekövetkezik, mindegyik gyémánt és a varázsdoboz, amelyet ebben a teremben vettünk fel, visszakerül eredeti helyére. A *Homoningekre* pottyanó kövek viszont őket foszlatják köddé. *Rockman* azt is megtudta, hogy a termek ravaszul kapcsolódnak egymáshoz: nem mindegyik vezet egy másik terembe. *Baratis* adott egy térképet is, amely a tájékozódásban segít, de a gyémántok elhelyezkedését nem tartalmazza (bár erre gyakorlatilag nincs is szükség).

A játék cirádás **ROCKMAN** felirattal jelentkezik be, ami a '**SPACE**' megnyomásakor eltűnik, és a főmenü jelenik meg. Itt kiválaszthatjuk, hogy joystick-kel ('**J**') vagy billentyűzetről ('**K**') kívánjuk mozgatni hősünket. Ha joystick-et választunk, akkor az 1-es port-ról, ha a billentyűzetet akkor fel/le/balra/jobbra/lökés sorrendben definiálható billentyűkkel mozgathatjuk főhősünket. A kövekből kirakott felirat összeomlik: kezdődik a játék az 1. teremben.

A képernyő alján látható feliratok jelentése (balról jobbra haladva) a következő: S az elért pontszám, H a legmagasabb pontszám, L a még meglévő életek száma, T a teremben tölthető idő és S a terem száma. Kezdetben az életek száma 3, az idő pedig minden egyes új teremnél 99-ről csökken. A villogó varázsdobozok felvétele a pontszámunkat bonus-szerűen növeli. A gyémántok megszerzését 100 ponttal, a köddé vált *Homoning*eket 50 ponttal jutalmazza a program. Amennyiben sikeresen teljesítjük a küldetést **WELL DONE** felirattal (*szabad fordításban*: a jó életbe!...) jutalmazza és újból nekivághat a labirintusrendszernek – amennyiben még hajlandó...

Azon Olvasóink kedvéért, akik túl nehéznek éreznék a játékot, közlünk két poke-ot is: **2194 EA** (örökélet) és **2110 EA** (örökidő). Talán feltűnt a hexadecimális jelölésmód...



Az alábbi gépi kódú program közlésével azon PLUS4-felhasználóknak szeretnénk segítséget nyújtani, akik olyan programot (pl. játékot) kívánnak tervezni, amelynek háttérképernyőjét horizontálisan akarják mozgatni. A rutint olyan programok tervezéséhez célszerű használni, amely a háttérképernyőt teljes nagyságában tárolja. A szerkesztési kapacitás öt képernyőnyi terület, ami szerkeszthető, tárolható illetve pixelenként scrolloztatható.

Mindenekelőtt nézzünk egy rövid áttekintést a program felépítéséről illetve működéséről. A program gyakorlatilag bárhol elhelyezhető a memóriában, de a $2000-$3400 közötti területen csak akkor, ha képernyőmemóriájának a helyét módosítjuk ($D0-$D1 címek). A programot a megszakítás-rendszerre "ültettük rá" ($314-$315 vagy decimálisan 788-789 címre), ide kerül a rutin **VEZÉRLÉS** nevű részének kezdőcíme. Ebből következően a program indítása BASIC-ből a SYS paranccsal történik, pld. $1500 cím esetén a SYS 2100 parancs kiadásával. A **KEZDÉS** nevű rutinrészben állítjuk be az alapparamétereket (a D0-tól D3-ig tartó oszlop- és sorregisztereket). Fix számláló regisztereknek a $D0-$D5-ig terjedő nulláslapos címeket használtuk fel: itt tároljuk a sorra illetve az oszlopra vonatkozó értékeket. A képernyőmemória $2000-től $3400-ig tart, kétszáz byte-os sorokra osztva. A képernyőn ebből egyszerre csak mindig az aktuális 40 byte látszik.

Mivel a TED csak nyolc bitnyi képernyőmozgatást engedélyez, ezért a már "kifutott" 8 bitnyi információ eltüntetése úgy lehetséges, hogy – balra scroll-nál – a képernyőt egy karakterrel jobbra toljuk, és az eredeti értéket visszaállítjuk a TED $FF07-es regiszterébe. Amennyiben képernyőmemóriának a jelenleginél kisebb vagy nagyobb területet kívánunk használni, akkor – a lista szerinti – **64** illetve az 104-es címek módosítása szükséges. A 64-es címen a soronkénti karakterszámot, a 104-es címen a bal felső sarok maximális jobbra mozdulásának értékét kell meghatároznunk. Ez utóbbi mindig $27-el kisebb, mint a képernyő egy sorába maximálisan elhelyezhető karakterek száma. Megjegyeznénk, hogy 255-nél hosszabb képernyősorok esetén további módosításra is szükség van.

Néhány szót a kezelésről. Alapvetően 3 kezelőbillentyűt definiáltunk: az '**F1**' balra, az '**F2**' pedig jobbra mozgatja a képernyőt, az '**ESC**' megnyomásakor a rutin a megrajzolt képernyő adatait elmenti a $2000-$3400 közötti címeken elhelyezkedő képernyőmemóriánk megfelelő címeire. Ha a szerkesztett képernyőt a memóriába történő lementés előtt kiscroll-ozzuk a képről, akkor természetesen az iménti szerkesztett adatok elvesznek, azaz a szerkesztés előtti állapot marad a memóriában az aktuális! Mivel két funkcióbillentyűt használunk vezérlésre, a program indítása előtt adjuk ki a **KEY1,"":KEY2,""** BASIC-parancsot, hogy a funkció-billentyűk eredetileg generált tartalmát töröljük. Ellenkező esetben ezek tartalma minden egyes lenyomásuknál megjelenik a képernyőn, ami meglehetősen zavaró jelenség a háttérgrafika tervezése közben.

Amennyiben úgy véljük, hogy elkészültünk a háttérgrafikánkal, a '**RUN/STOP**' + '**RESET**' használatával visszatérhetünk normál monitor-üzembe, és az S"<név>",<egységszám>**,2000,3400** paranccsal adathordozóra menthetjük munkánk eredményét. A szerkesztő használata előtt célszerű – a szerkesztendő grafikában alkalmazni kívánt képelemek figyelembe vételével – egy saját karakterkészletet generálnunk valamilyen karakterszerkesztővel.

```
KEZDÉS
    1           LDA #$01       ;KEZDETI ÉRTÉKEK BEALLÍTASA
    2           LDX #$20
    3           LDY #$00
    4           STA $D0
    5           STX $D1
    6           STY $D2
    7           LDA #$0C
    8           LDX #$...      ;A VEZÉRLŐ INDÍTÁSI CÍMÉNEK ALSÓ BYTE-JA
    9           LDY #$...      ;A VEZÉRLŐ INDÍTÁSI CÍMÉNEK FELSŐ BYTE-JA
   10           STA $D3
   11           STX $0314
   12           STY $0315
VEZÉRLÉS
   13          LDA $FF09      ;MEGSZAKÍTÁS LEKÉRDEZÉSE
   14          STA $FF09      ;MEGSZAKÍTÁS TÖRLÉSE
   15          LDA $FF0B      ;MEGSZAKÍTÁS REGISZTER VIZSGÁLATA
   16          CMP #$01       ;HA NEM $01 UGRÁS "BIBI"
   17          BNE $"BIBI"
   18          LDA $C6        ;HA IGEN, BILLENTYŰZET VIZSGÁLAT
   19          CMP #$05       ;HA NEM F2-ES BILL.
   20          BNE $"KUKUCS"  ;UGRÁS "KUKUCS" CIMKÉRE
   21          JMP $"JOBBRA"  ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "JOBBRA" CIMKÉRE
   22 KUKUCS   CMP #$04       ;HA NEM F1-ES BILL.
   23          BNE $"BIBI1"   ;UGRÁS "BIBI1" CIMKÉRE
   24          JMP $"BALRA"   ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "BALRA" CIMKÉRE
   25 BIBI1    CMP #$34       ;HA NEM ESC BILL.
   26          BNE $"BIBI2"   ;UGRÁS "BIBI2" CIMKÉRE
   27          JSR $"MENTES"  ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "MENTÉS" SZUBRUTINRA
   28 BIBI2    LDA #$FF       ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
   29          STA $FF0B
   30          JMP $FCBE      ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE
   31 BIBI     JSR $DB11      ;BILLENTYŰZET LEKÉRDEZÉSE
   32          LDA $FF07      ;$FF07 FELESLEGES BITJÉNEK TÖRLÉSE
   33          AND #$F7
```

```
 34          STA $FF07
 35          LDA #$01        ;$01 A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
 36          STA $FF0B
 37          JMP $FCBE       ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE
 38 MENTES   LDA #$D2
 38          LDX #$D0
 40          STA $...        ;AZ 54-ES SORSZÁMÚ UTASÍTÁS MÁSODIK BYTE-JÁNAK A CÍME
 41          STX $...        ;AZ 55-ÖS SORSZÁMÚ UTASÍTÁS MÁSODIK BYTE-JÁNAK A CÍME
 42          JSR $"KIIRAS"   ;
 43          LDA #$D0        ;
 44          LDX #$D2        ;
 45          STA $...        ;AZ 54-ES SORSZÁMÚ UTASÍTÁS MÁSODIK BYTE-JÁNAK A CÍME
 46          STX $...        ;AZ 55-ÖS SORSZÁMÚ UTASÍTÁS MÁSODIK BYTE-JÁNAK A CÍME
 47          RTS
 48 KIIRAS   LDA $D0         ;A KÉPERNYŐ BAL FELSŐ SARKÁNAK ELMENTÉSE
 49          STA $D4
 50          LDA $D1
 51          STA $D5
 52          LDX #$00        ;SORSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
 53 ELEJE    LDY #$00        ;OSZLOPSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
 54 SOR-KI   LDA ($D0),Y     ;KÉPERNYŐ KIRAJZOLÁSA
 55          STA ($D2),Y
 56          INY             ;OSZLOPSZÁMLÁLÓ NÖVELÉSE
 57          CPY #$28        ;ELÉRTE A $28-AT (DEC. 40) ?
 58          BNE $"SOR-KI"   ;HA NEM UGRÁS "SOR-KI" CIMKÉRE
 59          INX             ;SORSZÁMLÁLÓ NÖVELÉSE
 60          CPX #$19        ;ELÉRTE A $19-ET (DEC. 25) ?
 61          BEQ $"VEGE"     ;HA IGEN UGRÁS "VEGE" CIMKÉRE
 62          LDA $D0         ;HA NEM $D0 NÖVELÉSE $50-NEL (DEC. 80)
 63          CLC
 64          ADC #$C8
 65          BCC $"UGRAS1"   ;HA NINCS ÁTVITEL UGRÁS "UGRAS1" CIMKÉRE
 66          INC $D1         ;HA VAN $D1 NÖVELÉSE
 67 UGRAS1   STA $D0         ;A NÖVELT ÉRTÉK A $D0-BA
 68          LDA $D2         ;$D2 NÖVELÉSE $28-AL (DEC. 40)
 69          CLC
 70          ADC #$28
 71          BCC $"UGRAS2"   ;HA NINCS ÁTVITEL UGRÁS "UGRAS2" CIMKÉRE
 72          INC $D3         ;HA VAN $D3 NÖVELÉSE
 73 UGRAS2   STA $D2         ;A NÖVELT ÉRTÉK A $D2-BE
 74          JMP $"ELEJE"    ;VISSZA AZ ELEJÉRE
 75 VEGE     LDA #$0C        ;ALAPÉRTÉK VISSZAÁLLÍTÁSA
 76          LDX #$00
 77          STX $D2
 78          STA $D3
 79          LDA $D4
 80          LDX $D5
 81          STA $D0
 82          STX $D1
 83          RTS             ;VISSZA A RUTINBÓL
```

MOZGATÁS JOBBRA

```
 84 JOBBRA   LDX $FF07       ;EGÉSZ KÉPERNYŐ JOBBRA MOZGATÁSA EGY PIXELLEL
 85          INX
 86          CPX #$08
 87          BNE $"BEIR1"    ;HA KISEBB NYOLCNÁL, UGRÁS "BEIR1" CIMKÉRE
 88          LDX $D0         ;HA NEM, BAL FELSŐ SAROK BALRA MOZGATÁSA
 89          DEX             ;EGY KARAKTERREL
 90          CPX #$00        ;HA A KÉPERNYŐ BAL FELSŐ BYTE-JA EGYENLŐ 0-VAL
 91          BEQ $"KILEP1"   ;UGRÁS A "KILEP1" CIMKÉRE
 92          STX $D0
 93          JSR $"KIIRAS"   ;HA NEM, UGRÁS A "KIIRAS" SZUBRUTINRA
 94          LDX #$00        ;$FF07 REGISZTER NULLÁZÁSA
 95 BEIR1    STX $FF07
 96 KILEP1   LDA #$FF        ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
 97          STA $FF0B
 98          JMP $FCBE       ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE
```

MOZGATÁS BALRA

```
 99 BALRA    LDX $FF07       ;EGÉSZ KÉPERNYŐ BALRA MOZGATÁSA EGY PIXELLEL
100          DEX
101          BPL $"BEIR2"    ;HA X-REG. ÉRTÉKE>=0, UGRÁS "BEIR2" CIMKÉRE
102          LDX $D0         ;HA X-REG. ÉRTÉKE<0, BAL FELSŐ SAROK
103          INX             ;JOBBRA MOZGATÁSA
104          CPX #$A1
105          BEQ $"KILEP2"   ;HA X-REG. ÉRTÉKE=$A1 UGRÁS "KILEP2" CIMKÉRE
106          STX $D0         ;HA NEM EGYENLŐ $D0=X-REG.-EL
107          JSR $"KIIRAS"   ;UGRÁS A "KIIRAS" SZUBRUTINRA
108          LDX #$07        ;$07 AZ $FF07-ES REGISZTERBE
109 BEIR2    STX $FF07
110 KILEP2   LDA #$FF        ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
111          STA $FF0B
112          JMP $FCBE       ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE
```

Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygószövetség a Világegyetemben – 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzleteléssel valamelyes nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggassunk mindenféle cuccot, amikre a kevésbé biztonságos világokban feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

Galaktikus térkép (GALAXY – '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak betáplálva. Ezt a galaktikus térképet a '**4**' billentyű megnyomásával hívhatjuk be a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygónk, a **LAVE** van. A kereszt körül egy kör mutatja, a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemanyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 fényévre elegendő). A nyilat a kurzorvezérlő billentyűkkel vagy a joystick-kel mozgatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '**6**' billentyűt.

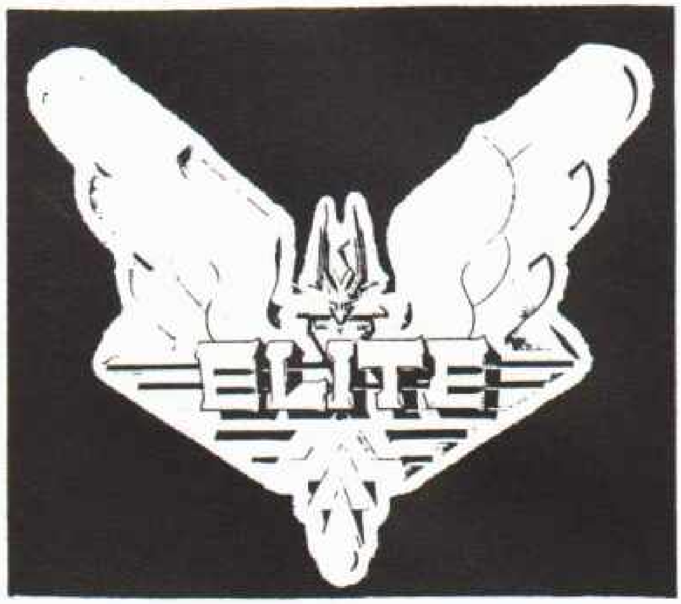
Bolygóinformáció (PLANET – '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a *Galaxis Útikalauz* hasonló passzusai (apropó, nem tudja valaki, hogy melyik kérdés az, amire a válasz "negyvenkettő?!), viszont egy kis gyakorlattal már rájöhetünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

DISTANCE: a távolság a pillanatnyi pozíciónktól, fényévben számolva.

ECONOMY: a bolygó gazdasági berendezkedése lehet mezőgazdasági (AGRICULTURAL) vagy ipari (INDUSTRIAL), azon belül is gazdag (RICH) vagy szegény (POOR). Természetesen az egyes bolygókon az eladási árainkat az adott árura vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi ár a bolygó adott árura vonatkozó túltermelésének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak például élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygóknak. A középszintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért eladhatjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben is foglalkozunk.

GOVERNMENT: a bolygó politikai berendezkedése, a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszer (CORPORATE STATE), de



mokrácia (DEMOCRACY), államszövetség (CONFEDERACY), kommunizmus (COMMUNIST STATE), diktatúra (DICTATORSHIP), megosztott kormányzás (MULTI GOVERMENT) feudalizmus (FEUDAL WORLD), anarchia (ANARCHY). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikkeket, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet – luxuscikkek, gépek, szövet és hasonlóak adhatóak el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életveszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szívesen látnak csempészárukat, narkotikumot, rabszolgát, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH. LEVEL: A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékeit – és viszont.

POPULATION (Amigán **POP**): a lakosság száma. Hm, vajon mire jó?! A lakosság faja is fel van tüntetve: az emberi telepesek (HUMAN COLONIAL) gyakran bolygólakók, de mindig ők a *Coriolis* állomások kiszolgáló személyzete is. A madárfajták (FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkivel, bár minden idegent úgy fogadnak, hogy "gyere már egy kicsit, tartsd melegen a tojásaimat egy percre". A kétéltűek (AMPHIBIOIDS) is hajlandóak kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat vennének, néha középszintű gépeket is rájuk sózhatunk. A macskafélék (pl. BLACK FAT FELINE) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélék legveszélyesebb képviselői a THARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szövetségre is

potenciális veszélyt jelentenek. A kereskedelem életveszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont busás hasznot hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amigán **GNP**): Az egy főre jutó produktivitás a bolygón. Ebből következtetni lehet az áraikra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmét találtuk ennek az adatnak.

C-64-en ez a képernyő csak szöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a *Cobra* űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-egy mondat közli, hogy az illető bolygó miről híres (hírhedt) Univerzum-szerte. Ezek igen nagy marhaságok szoktak lenni (Hoopy-kaszinók meg hasonlók), ha valakinek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának – mi inkább eltekintettünk ettől.

Az '**O**' billentyű megnyomásával visszakapcsolhatunk a kis keresztről a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis kereszttel kifutottunk a képernyőről.

A '**D**' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomásakor megtudhatjuk, hogy milyen messze van a kis kereszt által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

A *CORIOLIS* állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering – ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszög alakúak (talán hexagonálisak – geometriából mindig gyengék voltunk), és a bejáratuk (vékony rés) mindig a bolygó **felé** néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A *Coriolis*ok a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a *Galaktikus Rendőrség* számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnek számít – soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, másrészt ha véletlenül túlélnénk (nem valószínű!), akkor is rendőrök serege kergetne az egész Galaktikán keresztül bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az '**F1**' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltárul a *Cobra* parkolóhelyéül szolgáló légzsilip ajtaja, majd feldübörögnek a motorok és a következő percben már a végtelen űrben találjuk magunkat. A műszerfal első látásra némileg érdekes kavalkádot mutat, de mindenekelőtt ismerkedjünk meg a *Cobra* irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első négy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):

- '**<**': forgás balra
- '**>**': forgás jobbra
- '**X**': emelkedés
- '**S**': süllyedés
- '**SPACE**': tolóerő fel, azaz gyorsítás
- '**?**': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átlós irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való bedokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségére vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenekelőtt meg kell keresnünk (még véletlenül se lőjünk rá, mert azonnal rendőrhajók özönlenek ki belőle és jól befűtenek nekünk). Miután megvan, repüljünk az űrállomás és a bolygó közé (ne túl közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!), majd forduljunk az állomás felé. A hozzánk közel eső oldalán egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejárata mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyét. Ezért a közelébe érve csökkentsük a minimumra a sebességet, hogy minden mozdulását követhessük. Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük – különben a *Cobra* felrobban és kezdhetjük újra a játékot. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgunk megkönnyítése végett célszerű vagyonunk kellő mértékű növekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

Mickey Mouse C64

Ezúttal végtelen lőszerre vannak kilátásaink. Próbálkozzunk mindenekelőtt a RUN/STOP + RESTORE közhellyel, ezt követően már csak egy idevaló POKE 4895,255 hiányzik, s a gond meg is oldódott. Majdnem, hiszen elfelejtettük kiadni a SYS 2443 parancsot...

Samurai Warrior C64

A játékot – ha már unalmas jelen formájában – akár meg is szakíthatjuk: RESET. Az energiaszintünket beállíthatjuk: POKE 15502,x (x = 0 – 128). A YOJIMBO újraindításához egy SYS 14336 parancsra lesz szükség (megteszi monitorból a G3800 parancs is!).

S.D.I. C64

A játék RESET-tel bármikor megszakítható. Az örökkévalósághoz csak egyetlen POKE 1477,88 POKE-ra van szükség, no meg egy SYS 7520 parancsra, a többi a játékos dolga...

24 Lemezes AUTOSTART-rutin C64

(folytatás az előző részben ismertetett lemezes turbóhoz)

```
.079F  A9 10     LDA #10    megszakítások átállítása
.07A1  8D 05 1C  STA 1C05
.07A4  A5 18     LDA 18     az utoljára használt sáv
.07A6  85 0E     STA 0E     első sávnak
.07A8  A5 19     LDA 19     az utoljára használt szektor
.07AA  85 0F     STA 0F     első szektornak
.07AC  A9 05     LDA #05    6 hiba lehet
.07AE  85 0C     STA 0C     hibakapcsoló beállítása
.07B0  A9 E0     LDA #E0    fejpozicionálás után a megszakítórutin $0700-ra ugrik
.07B2  85 04     STA 04
.07B4  A5 04     LDA 04     végrehajtás ellenőrzése
.07B6  30 FC     BMI 07B4   ha még nincs kész, várakozás
.07B8  C9 7F     CMP #7F    ha a teljes file el van küldve, ugrás $07EE-re
.07BA  F0 32     BEQ 07EE
.07BC  C9 02     CMP #02    ha nincs hiba
.07BE  90 EC     BCC 07AC   akkor új sávra kell a fejet pozicionálni
.07C0  C6 0C     DEC 0C     hibaszámláló csökkentése
.07C2  10 EC     BPL 07B0   ha még nincs hat hiba, újra kell pozicionálni a fejet
.07C4  A4 0C     LDY 0C     ha nem most telt le a hat hibalehetőség, ugrás $07D0-ra
.07C6  C8        INY
.07C7  D0 07     BNE 07D0
.07C9  A9 C0     LDA #C0    fej inicializálása
.07CB  20 8E D5  JSR D58E
.07CE  C6 0C     DEC 0C     hibaszámláló csökkentése
.07D0  A4 0C     LDY 0C     még kétszer próbálkozik olvasással a fej inicializálása után
.07D2  C0 FB     CPY #FB
.07D4  B0 DA     BCS 07B0
.07D6  A9 60     LDA #60    byte-kiíró rutin szubrutinná alakítása
.07D8  8D 74 07  STA 0774   egy RTS beírása byte kiírás után
.07DB  A9 FF     LDA #FF
.07DD  20 49 07  JSR 0749   $FF byte küldése sávszám helyett
.07E0  A9 3A     LDA #3A    megszakítások visszaállítása alapértékre
.07E2  8D 05 1C  STA 1C05
.07E5  E6 1C     INC 1C     "lemezcsere volt" kapcsoló beállítása
.07E7  A5 04     LDA 04     hibaszám az akkumulátorba
.07E9  A2 04     LDX #04
.07EB  4C 0A E6  JMP E60A   ugrás a lemezegység hibaüzenet rutinjára
-----------------------------------------------------------------------------------
.07EE  A9 3A     LDA #3A    megszakítások visszaállítása alapértékre
.07F0  8D 05 1C  STA 1C05
.07F3  E6 1C     INC 1C     "lemezcsere volt" kapcsoló beállítása
.07F5  4C 05 D0  JMP D005   a lemezegység inicializálása
.
```

– – – Itt írja be a gép a lemezegység memóriájába a turbó olvasó rutint. – – –

```
.C100  20 E7 FF  JSR FFE7    a megnyitott LOAD csatorna lezárása
.C103  A9 00     LDA #00
.C105  85 FE     STA FE      írás a memóriába $0700-tól
.C107  20 5F C1  JSR C15F    OPEN 15, 8, 15, "M-";
.C10A  A9 57     LDA #57     "W"
.C10C  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C10F  A5 FE     LDA FE      töltési cím alsó byte
.C111  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C114  A9 07     LDA #07     töltési cím felső byte, töltés $0700-$07FF
.C116  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C119  A9 20     LDA #20     32 byte lesz elküldve
.C11B  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C11E  A5 FE     LDA FE
.C120  A8        TAY         a küldendő byte-ok kezdete indexnek
.C121  18        CLC
.C122  69 20     ADC #20     következő ciklusban 32 byte-tal magasabb
.C124  85 FE     STA FE      címtől/címre kell küldeni az adatokat
.C126  B9 00 C0  LDA C000,Y  byte beolvasása
.C129  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C12C  C8        INY         index növelése
.C12D  C4 FE     CPY   FE    ha még nincs mind a 32 byte kiírva
.C12F  D0 F5     BNE C126    ugrás a ciklus elejére
.C131  20 FE ED  JSR EDFE    UNLISTEN
.C134  A5 FE     LDA   FE    ha még nincs a teljes blokk átmásolva, újabb 32 byte küldése
.C136  D0 CF     BNE C107
.C138  20 5F C1  JSR C15F    OPEN 15, 8, 15, "M-";
.C13B  A9 45     LDA #45     "E"
.C13D  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
```

```
.C140  A9 9F     LDA #9F     $9F
.C142  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C145  A9 07     LDA #07     $07, a program $079F-en indul
.C147  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C14A  20 FE ED  JSR EDFE    UNLISTEN
.C14D  78        SEI         megszakítások letiltása
.C14E  A2 FF     LDX #FF
.C150  9A        TXS         veremmutató átállítása a verem tetejére
.C151  A0 00     LDY #00
.C153  B9 73 C1  LDA C173,Y  turbótöltő bemásolása a verembe
.C156  99 00 01  STA 0100,Y
.C159  C8        INY
.C15A  D0 F7     BNE C153
.C15C  4C 00 01  JMP 0100    ugrás a turbóra
------------------------------------------------------------------------
.C15F  A5 BA     LDA BA      egységszám
.C161  20 0C ED  JSR ED0C    LISTEN
.C164  A9 6F     LDA #6F
.C166  20 B9 ED  JSR EDB9    OPEN 15
.C169  A9 4D     LDA #4D     "M"
.C16B  20 DD ED  JSR EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
.C16E  A9 2D     LDA #2D     "-"
.C170  4C DD ED  JMP EDDD    adatbyte kiírása a soros buszra
------------------------------------------------------------------------
```

A tényleges olvasórész a veremben fut, így szinte az egész memóriát be lehet tölteni.

```
.0100  A0 FC     LDY #FC     252 adatbyte-ot kell olvasni a legelső blokkban
.0102  84 22     STY 22
.0104  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.0107  C9 FF     CMP #FF
.0109  D0 03     BNE 010E    ha a sávszám $FF, lemezhiba volt
.010B  4C E2 FC  JMP FCE2    ugrás a RESET-re
------------------------------------------------------------------------
.010E  85 23     STA 23      sávszám elmentése későbbi használathoz
.0110  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.0113  A8        TAY         szektorszám
.0114  88        DEY         a tárolandó byte-ok száma néggyel kevesebb
.0115  88        DEY
.0116  88        DEY
.0117  88        DEY
.0118  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.011B  85 AE     STA AE      kezdőcím alsó byte-ja
.011D  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.0120  85 AF     STA AF      kezdőcím felső byte-ja
.0122  A5 23     LDA 23      ha egy blokkos a file, akkor
.0124  D0 02     BNE 0128
.0126  84 22     STY 22      a beolvasásra váró byte-ok száma Y
.0128  A0 00     LDY #00
.012A  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.012D  A2 34     LDX #34     teljes memória átállítása RAM-ra
.012F  86 01     STX 01      processzorport beállítása
.0131  91 AE     STA (AE),Y  az olvasott adat beírása a RAM-ba
.0133  A2 37     LDX #37     teljes memória átállítása ROM-ra
.0135  86 01     STX 01      processzorport beállítása
.0137  C8        INY         összes adat beolvasása
.0138  C4 22     CPY 22
.013A  D0 EE     BNE 012A
.013C  A5 AE     LDA AE      a töltési cím
.013E  18        CLC
.013F  65 22     ADC 22      növelése a beolvasott adatbyte-ok számával
.0141  85 AE     STA AE
.0143  90 02     BCC 0147
.0145  E6 AF     INC AF      ha van átvitel, felső byte növelése
.0147  A5 23     LDA 23
.0149  F0 1E     BEQ 0169    ha ez az utolsó adatblokk volt, ugrás $0169-re
.014B  A9 FE     LDA #FE     a második blokktól kezdve 254 adatbyte van
.014D  85 22     STA 22
.014F  20 87 01  JSR 0187    adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.0152  C9 FF     CMP #FF
.0154  D0 03     BNE 0159    ha a sávszám $FF, lemezhiba volt
.0156  4C E2 FC  JMP FCE2    ugrás a RESET-re
------------------------------------------------------------------------
```

26 Lemezes AUTOSTART-rutin C64

```
.0159  85 23     STA 23     sávszám elmentése későbbi használathoz
.015B  20 87 01  JSR 0187   adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.015E  A8        TAY        szektorszám
.015F  88        DEY        a tárolandó byte-ok száma kettővel kevesebb
.0160  88        DEY
.0161  A5 23     LDA 23     ha ez az utolsó blokk volt, akkor
.0163  D0 C3     BNE 0128
.0165  84 22     STY 22     a beolvasásra váró byte-ok száma Y
.0167  F0 BF     BEQ 0128   feltétel nélküli ugrás $0128-ra
.0169  A9 1B     LDA #1B
.016B  8D 11 D0  STA D011   képernyő visszakapcsolása
.016E  A9 97     LDA #97
.0170  8D 00 DD  STA DD00   IEC kapu beállítása eredeti értékre
.0173  20 A9 F5  JSR F5A9   végcím betöltése X/Y regiszterekbe
.0176  86 2D     STX 2D     végcím alsó byte, mint a BASIC vége alsó byte
.0178  84 2E     STY 2E     végcím felső byte, mint a BASIC vége felső byte
.017A  20 33 A5  JSR A533   BASIC láncolás
.017D  20 59 A6  JSR A659   CLR
.0180  A9 00     LDA #00
.0182  85 9D     STA 9D     programmód kapcsoló beállítása
.0184  4C B1 A7  JMP A7B1   ugrás az interpreter ciklusra
------------------------------------------------------------------------
.0187  CE 20 D0  DEC D020   keretszín csökkentése
.018A  A9 63     LDA #63    jelzés a lemezegység programjának
.018C  8D 00 DD  STA DD00   az adatküldés megkezdésére
.018F  2C 00 DD  BIT DD00   várakozás a visszajelzésre
.0192  70 FB     BVS 018F   szinkronizálás
.0194  A9 87     LDA #87
.0196  8D 00 DD  STA DD00   következő byte küldésének letiltása
.0199  A2 04     LDX #04    időzítés
.019B  CA        DEX
.019C  D0 FD     BNE 019B
.019E  A2 04     LDX #04    4*2 bit beolvasása az IEC buszról
.01A0  AD 00 DD  LDA DD00   IEC kapu olvasása
.01A3  0A        ASL
.01A4  2A        ROL
.01A5  26 02     ROL 02     a DATA IN és a CLOCK IN vonalak, a két bit értéke
.01A7  4A        LSR
.01A8  EA        NOP
.01A9  26 02     ROL 02
.01AB  CA        DEX        ha még nincs a teljes byte beolvasva
.01AC  D0 F2     BNE 01A0   ugrás a ciklus elejére
.01AE  A5 02     LDA 02     adatbyte invertálása szükséges, mivel az IEC port
.01B0  49 FF     EOR #FF    a bitek eredetijének az inverzét adja olvasáskor
.01B2  EE 20 D0  INC D020   keretszín növelése
.01B5  60        RTS        visszatérés az olvasórutinból
------------------------------------------------------------------------
```

Az alábbiakban közöljük a kész program BASIC töltőjét. Ez a DATA sorok beolvasása után egy 12 blokkos file-t ment ki a céllemezre. A file a LOAD"AUTOBOOT",8,1 utasítással tölthető. A program segítségével bármilyen BASIC-ből indítható programra feltehetjük az autobootot.

```
100 POKE 53280,0: POKE 53281,0: POKE 646,7
110 PRINT CHR$(147)
120 CI=49152
130 READ A$: IF A$="X" THEN 190
140 L=ASC(RIGHT$(A$,1))
150 H=ASC(A$)
160 L=L-48+(L>57)*7
170 H=H-48+(H>57)*7
180 POKE CI,H 16+L: CI=CI+1: GOTO 130
190 PRINT,"TEGYE BE A CELLEMEZT"
200 PRINT TAB(8)"ES NYOMJA MEG A SPACE-T !"
210 IF PEEK(197)=64 THEN 210
220 OPEN 1,8,1,"@:AUTOBOOT"
230 PRINT#1,CHR$(1);CHR$(8);
240 FOR A=49152 TO CI-1
250 PRINT#1,CHR$(PEEK(A));
260 NEXT A
270 CLOSE 1
```

Chopper War — Plus4

Végtelen BONUS
>2805 EA EA EA

Örökélet
>2BC0 EA EA EA

Végtelen bomba
>2BF6 EA EA EA

```
10000 DATA 01, 08, 0E, 08, CE, 07, 9E, 20, 28, 32, 30, 36, 34, 29, 00, 00
10020 DATA 00, 78, A9, 34, 85, 01, A2, 05, BD, 42, 08, 9D, 2D, 00, CA, 10
10040 DATA F7, 9A, A0, 00, C6, 32, CE, 2C, 08, B1, 31, 99, 00, 00, C8, D0
10060 DATA FB, A5, 32, C9, 08, D0, ED, B9, 48, 08, 99, 00, 01, C8, D0, F7
10080 DATA 4C, 00, 01, 00, 08, 8D, F8, AC, 10, B1, 2F, 2A, 2A, 2A, 2A, 29
10100 DATA 07, AA, 8D, 1A, 01, 8D, 18, 01, B1, 2F, 29, 1F, AA, 20, 22, 01
10120 DATA 4C, FF, 01, A4, 43, A8, 79, 58, 38, 3F, 29, E6, 2F, D0, 02, E6
10140 DATA 30, 60, B1, 2F, 20, 22, 01, 91, 2D, E6, 2D, D0, 02, E6, 2E, CA
10160 DATA D0, F5, F0, C5, A9, 00, F0, EF, A9, FF, D0, EB, B1, 2F, 91, 2D
10180 DATA E6, 2F, D0, 02, E6, 30, E6, 2D, D0, 02, E6, 2E, CA, D0, ED, F0
10200 DATA A8, 20, 71, 01, B1, 2F, 20, 22, 01, 91, 2D, E6, 2D, D0, 02, E6
10220 DATA 2E, CA, D0, F5, C6, 39, 10, F1, 30, 8F, 86, 39, B1, 2F, AA, 4C
10240 DATA 22, 01, 20, 71, 01, B1, 2F, 91, 2D, E6, 2F, D0, 02, E6, 30, E6
10260 DATA 2D, D0, 02, E6, 2E, CA, D0, ED, C6, 39, 10, E9, 4C, 00, 01, 20
10280 DATA DA, 01, A9, 37, 85, 01, 58, 20, 00, 10, 4C, AE, A7, E0, 00, F0
10300 DATA EE, A9, 04, 2C, A9, 08, 85, FF, B1, 2F, 91, 2D, C8, C4, FF, D0
10320 DATA F7, 18, A5, 2D, 65, FF, 85, 2D, A5, 2E, 69, 00, 85, 2E, A0, 00
10340 DATA CA, D0, E5, 18, A5, 2F, 65, FF, 85, 2F, A5, 30, 69, 00, 85, 30
10360 DATA 4C, 00, 01, B9, 00, EF, 99, 00, FF, C8, D0, F7, CE, DC, 01, CE
10380 DATA DF, 01, AD, DF, 01, C9, DF, D0, EA, 60, 38, 00, 65, 08, 01, 00
10400 DATA 99, 22, 93, 22, 2C, 22, 20, 41, 55, 54, 4F, 42, 4F, 4F, 54, 20
10420 DATA 4D, 41, 48, 45, 52, 20, E3, 21, 27, 22, 3A, 99, 3A, 99, 2C, 22
10440 DATA E6, 20, 2E, 42, 59, 20, 46, 41, 43, 53, 49, 22, 3A, 99, 3A, 99
10460 DATA 22, E5, 20, 60, 2E, 28, 43, 29, 43, 4F, 50, 59, 52, 49, 47, 48
10480 DATA 54, 20, 20, 31, 39, 38, 38, 20, 41, 53, 54, 45, 52, 20, 53, 4F
10500 DATA 46, 54, 22, 3A, 99, 3A, 97, 31, 39, 2C, 31, 00, 98, 08, 02, 00
10520 DATA 85, 22, 13, EA, 11, 60, 68, 53, 4F, 55, 52, 43, 45, 20, 46, 49
10540 DATA 4C, 45, 3A, 24, 9D, 22, 38, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, 22
10560 DATA B0, C3, 28, 41, 24, 29, B1, 31, 36, A7, 32, 00, B8, 08, 03, 00
10580 DATA 97, 31, 39, 2C, 30, 3A, 99, 3A, 8B, C8, 28, 41, 24, 2C, 31, 29
10600 DATA B2, 22, 24, 22, A7, 89, 31, 39, 00, 09, 09, 04, 00, 9F, 31, 35
10620 DATA 2C, 38, 2C, 31, 35, 2C, 22, 49, 22, 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4
10640 DATA 31, 31, 30, 30, 3A, 82, 3A, 99, 22, 53, 45, 41, 52, 43, 48, 49
10660 DATA 4E, 47, E3, 2E, 60, 2C, 22, 3A, 9F, 31, 2C, 38, 2C, 30, 2C, 41
10680 DATA 24, 3A, A1, 23, 31, 2C, 58, 24, 3A, A1, 23, 31, 35, 2C, 58, 24
10700 DATA 3A, 8B, 58, 24, B2, 22, 30, 22, A7, 39, 00, 38, 09, 05, 00, 99
10720 DATA 2C, 22, E3, 20, 36, 12, 46, 49, 4C, 45, 20, 4E, 4F, 54, 20, 46
10740 DATA 4F, 55, 4E, 44, 22, 3A, 99, 3A, 99, 2C, 22, E3, 20, 60, D6, 50
10760 DATA 52, 45, 53, 53, 20, 41, 4E, 59, 20, 4B, 45, 59, 22, 00, 4C, 09
10780 DATA 06, 00, A1, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, 22, A7, 36, 00, 52
10800 DATA 09, 07, 00, 8A, 00, 58, 09, 08, 00, 3A, 00, 8E, 09, 09, 00, 98
10820 DATA 31, 35, 2C, 22, 4D, 2D, 52, 22, 3B, C7, 28, 32, 34, 29, C7, 28
10840 DATA 30, 29, C7, 28, 32, 29, 3A, A1, 23, 31, 35, 2C, 54, 52, 24, 3A
10860 DATA 8B, 54, 52, 24, B2, 22, 22, A7, 54, 52, 24, B2, C7, 28, 30, 29
10880 DATA 00, AC, 09, 0A, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 53, 45, 24, 3A, 8B, 53
10900 DATA 45, 24, B2, 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, 98
10920 DATA 0A, 08, 00, 54, 31, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53, 31, B2
10940 DATA C6, 28, 53, 45, 24, 29, 3A, 99, 22, 46, 4F, 55, 4E, 44, 3A, 22
10960 DATA 3B, 54, 31, 3B, 22, 2C, 22, 3B, 53, 31, 3A, A0, 31, 3A, A0, 31
10980 DATA 35, 3A, 9F, 31, 35, 2C, 38, 2C, 31, 35, 2C, 22, 53, 3A, 57, 4F
11000 DATA 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, A0, 31, 35, 3A, 99, 22, 57, 4F
11020 DATA 52, 4B, 49, 4E, 47, E3, 2E, 37, 22, 3A, 9F, 31, 35, 2C, 38, 2C
11040 DATA 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22, 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4, 31, E3
11060 DATA 30, 60, 45, 3A, 82, 3A, 9F, 31, 2C, 38, 2C, 31, 2C, 22, 57, 4F
11080 DATA 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, 81, 41, B2, 34, 39, 31, 35, 32
11100 DATA A4, 34, 39, 39, 31, 33, 3A, 98, 31, 2C, C7, 28, C2, 28, 41, 29
11120 DATA 29, 3B, 3A, 82, 3A, A0, 31, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22
11140 DATA 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4, 31, E3, 30, 61, 1C, 3A, 82, 3A, 9F
11160 DATA 31, 2C, 38, 2C, 30, 2C, 22, 57, 4F, 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22
11180 DATA 3A, A1, 23, 31, 2C, 58, 24, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 4D, 2D, 52
11200 DATA 22, 3B, C7, 28, 32, 34, 29, C7, 28, 30, 29, C7, 28, 32, 29, 00
11220 DATA B9, 0A, 0C, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 54, 52, 24, 3A, 8B, 54, 52
11240 DATA 24, B2, 22, 22, A7, 54, 52, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, D7, 0A
11260 DATA 00, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 53, 45, 24, 3A, 8B, 53, 45, 24, B2
11280 DATA 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, 01, 08, 0E, 00
11300 DATA 54, 32, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53, 32, B2, C6, 28, 53
11320 DATA 45, 24, 29, 3A, 99, 54, 32, 2C, 53, 32, 3A, 9F, 32, 2C, 38, 2C
11340 DATA 32, 2C, 22, 23, 22, 00, 2F, 0B, 0F, 00, 98, 31, 35, 2C, 22, 55
11360 DATA 31, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 3B, 53, 32, 3A, A1, 23, 32
11380 DATA 2C, 54, 52, 24, 3A, 8B, 54, 52, 24, B2, 22, 22, A7, A0, 32, 3A
11400 DATA 89, 31, 38, 00, 4C, 0B, 10, 00, A1, 23, 32, 2C, 53, 45, 24, 3A
11420 DATA 8B, 53, 45, 24, B2, 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29
11440 DATA 00, 6F, 0B, 11, 00, 54, 32, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53
11460 DATA 32, B2, C6, 28, 53, 45, 24, 29, 3A, 99, 54, 32, 2C, 53, 32, 3A
11480 DATA 89, 31, 35, 00, FE, 0B, 12, 00, 98, 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22
```

Lemezes AUTOSTART-rutin C64

```
11500 DATA 3A, 81, 56, 41, 82, 31, A4, 31, E3, 30, 60, 9A, 3A, 82, 3A, 9F
11520 DATA 32, 2C, 38, 2C, 32, 2C, 22, 23, 22, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 55
11540 DATA 31, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 3B, 53, 32, 3A, 98, 32, 2C
11560 DATA C7, 28, 54, 31, 29, C7, 28, 53, 31, 29, 3B, 3A, 98, 31, 35, 2C
11580 DATA 22, 55, 32, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 3B, 53, 32, 3A, A0
11600 DATA 32, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 53, 3A, 22, 3B, 41, 24, 3A, 98, 31
11620 DATA 35, 2C, 22, 52, 3A, 22, 3B, 41, 24, 3B, 22, 3D, 57, 4F, 52, 4B
11640 DATA 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 56, 22, 3A, A0, 31
11660 DATA 35, 3A, 8A, 00, 09, 0C, 13, 00, 9E, 35, 33, 31, 33, 36, 00, 1B
11680 DATA 0C, 14, 00, A1, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, 22, A7, 32, 30
11700 DATA 00, 21, 0C, 15, 00, 8A, 83, E0, 00, 60, 48, A2, FF, 78, 9A, D8
11720 DATA 20, A3, FD, 20, 15, FD, 20, 5B, FF, A9, 00, 8D, 20, D0, 8D, 21
11740 DATA D0, 20, 53, E4, 20, CC, FF, A9, 00, 85, 13, A2, 23, A0, 0C, 86
11760 DATA AE, 84, AF, 86, 2D, 84, 2E, 20, 59, A6, 20, 33, A5, A9, 00, 85
11780 DATA 9D, A9, EF, 8D, 28, 03, A2, C1, A0, FE, 8E, 18, 03, 8C, 19, 03
11800 DATA 4C, AE, A7, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F
11820 DATA FE, 00, 8F, C2, 00, 60, 2C, A7, 02, A9, 08, 8D, 11, D0, 8D, 20
11840 DATA D0, A2, BD, 8E, 28, 03, A2, 00, A0, C0, 86, AE, 84, AF, 60, A5
11860 DATA AE, C9, 40, F0, 01, 60, A5, AF, C9, C2, F0, 01, 60, 20, 15, FD
11880 DATA 4C, 00, C1, 80, 2F, 00, 2C, 8B, E3, 83, A4, 7C, A5, 1A, A7, E4
11900 DATA A7, 86, AE, A4, 60, 74, 4C, 48, B2, 00, 31, EA, 14, 82, 47, FE
11920 DATA 4A, F3, 91, F2, 0E, F2, 50, F2, 33, F3, 57, F1, CA, F1, A7, 02
11940 DATA A9, 06, 85, 31, AD, 00, 1C, 49, 08, 8D, 00, 1C, 20, 0A, F5, 50
11960 DATA FE, B8, AD, 01, 1C, 91, 30, C8, D0, F5, A0, BA, 50, FE, B8, AD
11980 DATA 01, 1C, 99, 00, 01, C8, D0, F4, 20, E0, F8, A5, 38, C5, 47, F0
12000 DATA 04, A9, 04, D0, 5A, 20, E9, F5, C5, 3A, F0, 04, A9, 05, D0, 4F
12020 DATA B1, 30, D0, 03, EE, 01, 06, B1, 30, 85, 16, AD, 00, 18, 4A, 90
12040 DATA FA, A9, 08, 8D, 00, 18, A2, 04, A9, 00, 02, 06, 16, 2A, 0A, 60
12060 DATA 96, 8D, 00, 18, CA, D0, F0, A2, 01, CA, D0, 00, EA, EA, A9, 00
12080 DATA 8D, 00, 18, AD, 00, 06, F0, 1C, C8, D0, CB, A9, 05, 85, 0C, AD
12100 DATA 01, 06, 85, 0F, B1, 30, C5, 0E, 85, 0E, F0, 05, A9, 01, 4C, 69
12120 DATA F9, 4C, 04, 07, C8, CC, 01, 06, D0, AC, A9, 7F, D0, F0, A9, 10
12140 DATA 8D, 05, 1C, A5, 18, 85, 0E, A5, 19, 85, 0F, A9, 05, 85, 0C, A9
12160 DATA E0, 85, 04, A5, 04, 30, FC, C9, 7F, F0, 32, C9, 02, 90, EC, C6
12180 DATA 0C, 10, EC, A4, 0C, C8, D0, 07, A9, C0, 20, 8E, D5, C6, 0C, A4
12200 DATA 0C, C0, FB, B0, DA, A9, 60, 8D, 74, 07, A9, FF, 20, 49, 07, A9
12220 DATA 3A, 8D, 05, 1C, E6, 1C, A5, 04, A2, 04, 4C, 0A, E6, A9, 3A, 8D
12240 DATA 05, 1C, E6, 1C, 4C, 05, D0, A8, 60, 87, 20, E7, FF, A9, 00, 85
12260 DATA FE, 20, 5F, C1, A9, 57, 20, DD, ED, A5, FE, 20, DD, ED, A9, 07
12280 DATA 20, DD, ED, A9, 20, 20, DD, ED, A5, FE, A8, 18, 69, 20, 85, FE
12300 DATA B9, 00, C0, 20, DD, ED, C8, C4, FE, D0, F5, 20, FE, ED, A5, FE
12320 DATA D0, CF, 20, 5F, C1, A9, 45, 20, DD, ED, A9, 9F, 20, DD, ED, A9
12340 DATA 07, 20, DD, ED, 20, FE, ED, 78, A2, FF, 9A, A0, 00, B9, 73, C1
12360 DATA 99, 00, 01, C8, D0, F7, 4C, 00, 01, A5, BA, 20, 0C, ED, A9, 6F
12380 DATA 20, B9, ED, A9, 4D, 20, DD, ED, A9, 2D, 4C, DD, ED, A0, FC, 84
12400 DATA 22, 20, 87, 01, C9, FF, D0, 03, 4C, E2, FC, 85, 23, 20, 87, 01
12420 DATA A8, E4, 88, 60, 9E, 20, 87, 01, 85, AE, 20, 87, 01, 85, AF, A5
12440 DATA 23, D0, 02, 84, 22, A0, 00, 20, 87, 01, A2, 34, 86, 01, 91, AE
12460 DATA A2, 37, 86, 01, C8, C4, 22, D0, EE, A5, AE, 18, 65, 22, 85, AE
12480 DATA 90, 02, E6, AF, A5, 23, F0, 1E, A9, FE, 85, 22, 20, 87, 01, C9
12500 DATA FF, D0, 03, 4C, E2, FC, 85, 23, 20, 87, 01, A8, 88, 88, A5, 23
12520 DATA D0, C3, 84, 22, F0, BF, A9, 1B, 8D, 11, D0, A9, 97, 8D, 00, DD
12540 DATA 20, A9, F5, 86, 2D, 84, 2E, 20, 33, A5, 20, 59, A6, A9, 00, 85
12560 DATA 9D, 4C, B1, A7, CE, 20, D0, A9, 63, 8D, 00, DD, 2C, 00, DD, 70
12580 DATA FB, A9, 87, 8D, 00, DD, A2, 04, CA, D0, FD, A2, 04, AD, 00, DD
12600 DATA 0A, 2A, 26, 02, 4A, EA, 26, 02, CA, D0, F2, A5, 02, 49, FF, EE
12620 DATA 20, D0, 60, 80, 4C, FF, 8C, 96, 00, 60, 70, A5, BA, 20, B1, FF
12640 DATA A9, F0, 20, 93, FF, A9, 24, 20, A8, FF, 20, AE, FF, A5, BA, 20
12660 DATA B4, FF, A9, 60, 20, 96, FF, A9, 00, 85, 90, A0, 03, 84, B7, 20
12680 DATA A5, FF, 85, C3, 20, A5, FF, 85, C4, A4, 90, D0, 19, A4, B7, 88
12700 DATA D0, EB, A5, 91, C9, 7F, F0, 23, A6, C3, A5, C4, 20, CD, BD, A9
12720 DATA 20, 20, D2, FF, A9, 00, D0, 13, 20, A5, FF, F0, 05, 20, D2, FF
12740 DATA D0, F6, A9, 0D, 20, D2, FF, A0, 02, D0, C2, 20, AB, FF, A5, BA
12760 DATA 20, B1, FF, A9, E0, 20, 93, FF, 4C, AE, FF, 00, 00, X
```

Sabotage C64

A játék folyamán ne lepődjünk meg, ha néhány PASSWORD ügyében fog érdeklődni a program. Nos, a 2. szinthez írjuk be: 2SKINHED, a 3.-hoz: 3YOPPA!!, a 4.-hez pedig: 4FAT!!!!, a felkiáltójelek számát pedig tessék komolyan venni!!!!!!!!!!

Tangent C64

Kezdjük kivételesen egy RESET-tel. A POKE egy könnyen megjegyezhető szám lesz: POKE 35174,173. Az örökélet viszont csak a SYS 5751 után fog előbújni...

A Profi-C rendszer használata

A **Commodore 64** és **Commodore 128** gépekre készült **Profi-C** rendszerek meglehetősen hasonlóak. A C-fordító és a program-szerkesztő gyakorlatilag azonos, a futtató rendszer azonban lényeges eltéréseket mutat.

Commodore 64

A Commodore 64 esetében a rendszert a **LOAD** "*",8,1 után a **RUN** paranccsal indíthatjuk. Elsőként a töltőprogram jelentkezik be. Ez valójában egy igen egyszerű szerkezetű menü, amiből a <⇑> és <⇓> billentyűvel választhatjuk ki az általunk kívánt funkciót. A végrehajtás a <RETURN> billentyű megnyomásával kezdődik. A menüből az előtte álló betű megnyomásával is választhatunk. Ezek az 'A','B','C','D','U' és az 'X' billentyűk. Az 'X' billentyű lenyomása újraindítja a Commodore 64-et. Erre a menüpontra a kurzort nem tudjuk rávinni, csak a 'SHIFT'-'X' (vagyis a **nagy X**!) megnyomásával érhetjük el. Hatására kilépünk a Profi-C rendszerből.

A másik legegyszerűbb menüpont a "**user file**" választása. Ezzel már lefordított és megszerkesztett C-programokat tudunk futtatni. A funkció választása után be kell írnunk a lefordított programot tartalmazó file nevét, majd azt a rendszer a memóriába tölti és elindítja. A program futása végén a töltő menüjét kapjuk vissza.

A "**copy**" menüpont nem csak egy másolóprogram, hanem – igaz, elég egyszerű – lemez-monitor. A "**copy**" kiválasztásakor a rendszer a memóriába tölti a monitorprogramot, s a képernyőre kerül a használható parancsok jegyzéke. Ezek a következők:

- <: USR típusú file betöltése a memóriába. A C-rendszer szerkesztője a forrásnyelvű szövegeket ilyen típusú file-ban tárolja.
- >: A memóriában levő file kimentése megadott néven.
- #: A lemez hardver számának megváltoztatása. A #9 hatására az összes lemezművelet a 9-es lemezegységre vonatkozik. Az egyik lemezegységről a másikra pl. a következő parancsok kiadásával lehet a PR.C nevű forrásnyelvi file-t átmásolni: **#8 / < PR.C / #9 / > PR.C**. Természetesen, ha csak egy lemezegységünk van, akkor a lemez cseréjével is másolhatunk egyik lemezről a másikra.
- x: kilépünk a monitor-programból, vissza a töltőbe.
- .: A tizedespont (.) utáni karaktersorozatot a progam parancsként elküldi a lemezre. Például .I0 inicializálja a lemezegységet.
- @: a hibacsatorna kiolvasása.
- /: a katalógus kilistázása a képernyőre.

A fordítás és szerkesztés folyamata

A forrásnyelvű programot le kell fordítani, s hozzá kell szerkeszteni a szükséges könyvtári modulokat. A fordítást a "c-compiler" funkció kiválasztásával kell megkezdeni. A program betöltődik a memóriába és elindulás után néhány file nevét kérdezi.

"**source file name:**" – a lefordítandó file neve "**link file name:**" – a lefordított (object) modult tartalmazó file neve

Fordítás közben a fordító üzenetet küld minden egyes megnyitott file-ról és lefordított függvényről. A file-ok nevét szürkével, a függvények neveit sárgával írja ki. Ha valamely file feldolgozásával végzett, akkor egy # jelet ír a képernyőre. Ha a fordítás sikeres volt, akkor erről a program végén üzenetet kapunk. Ezután a fordító még megkérdezi, hogy újra akarjuk-e indítani. Ha igen, akkor az 'R', ha nem, akkor az 'X' billentyűt kell megnyomnunk. Az előző esetben újabb file-t fordíthatunk, míg az utóbbi esetben visszatérünk a töltőprogram menüjéhez.

A szerkesztést a "**c-linker**" funkció kiválasztásával indíthatjuk el. A szerkesztő először az összeszerkesztendő file-ok neveit kérdi. Először – automatikusan – a standard könyvtár nevét kínálja: ez a **STDIO2.L**. Ezután be kell írnunk a lefordított (**object**) modult tartalmazó file nevét. Ha az összes szerkesztendő file nevét megadtuk, akkor a következő kérdésre üres sort kell beírnunk. Ezután a szerkesztő a "**program-file**" nevét kéri. Ez annak a file-nak a neve, ahová a futtatható program kerül.

A következő kérdés "**memory top page $d0**" a memória legmagasabb, használható címét kérdezi. Ha valamiért szükségünk van saját magunk, nem a C-n keresztül kezelt memóriarészre, akkor ezt a felkínált $d0-nál alacsonyabbra kell állítanunk. Végül a szerkesztő megkérdezi, hogy BASIC-ből vagy a töltőprogramból akarjuk-e a lefordított progamot futtatni (**linker option** L=**loader/B=BASIC**). Az alapértelmezés szerint a töltőn keresztül indítjuk a programot. Ha a B (=BASIC) opciót választjuk, akkor az összeszerkesztett program a **LOAD "programnév",8 / RUN** parancsokkal lesz majd indítható. Ha az L (=loader) opciót változatlanul hagyjuk, akkor a program a töltőből a "**user file**" kiválasztása és a programnév megadásával indítható. A töltőn keresztül indított program több, mint 20Kbyte-tal kisebb.

A forrásnyelvű programok szerkesztésére szolgáló program a "**c-editor**" menüpont választásával történik. A szövegszerkesztő ismertetésére visszatérünk.

Commodore 128

A C128-as változat autoboot-os. Ennek megfelelően először a rendszerlemezt kell behelyezni a lemezegységbe és csak ezután lehet a gépet bekapcsolni. A **Profi-C** rendszer automatikusan betöltődik és elindul. Mind a 40, mind a 80 oszlopos képernyőt használhatjuk.

A C64-es változat menüje helyett a C-rendszer parancsfeldolgozója jelentkezik be. A rendszernek szóló parancsokat magunknak kell begépelnünk. A sor elején egy betű látszik, ez az aktuális lemezegység azonosítója. Az **a:** a 8-as, a **b:** a 9-es stb. lemezegységnek felel meg, a **h:** lemezegység speciális RAM-disk. A C-rendszer a memória 1-es szeletét ugyanis kizárólag RAM disknek használja. Ezért nincs probléma a fordításkor a memória használatával: a fordító és a szerkesztő gyakorlatilag megegyezik a C64-esével.

A parancsok kétfélék lehetnek: **belsők** és **külsők**. A **belső parancsok** végrehajtásához szükséges kód a parancsfeldolgozóba be van építve, míg a **külső parancs** a lemezegységen levő, a paranccsal azonos nevű, **PRG** típusú file-nak a memóriába töltésével egyenértékű.

A C-rendszer a következő belső parancsokat ismeri: **ERR**, **DIR**, **SET**, **TIME**, **END**, **COM**, **FAST**, **SLOW**. A lemezegységgel összefüggő parancsok mindig az aktuális lemezegységre vonatkoznak. Ha ezt meg akarjuk változtatni, akkor egy másik, a rendszerben levő lemezegység nevét kell beírni. Például a **B:** begépelésére az aktuális lemezegység a **B:** lesz. Egyes parancsoknak lehetnek paramétereik, köztük file nevek is. Eltérően a BASIC-től, ezeket **nem szabad** idézőjelek ("") közé tenni!

- Az **ERR** parancs az aktuális lemezegység hibacsatornáját olvassa ki. Nincs paramétere.
- A **DIR** parancs az aktuális lemezegység katalógusát listázza a képernyőre. Lehetnek paraméterei is, például **DIR KA***, vagy **DIR KA??P**.
- A **TIME** parancs az időt írja a képernyőre.

- Az idő a **SET** paranccsal állítható be: **óó:pp:mm** alakban kell megadni. Például **SET 12:31:00** az órát 12 óra 31 percre állítja be. Ha a másodperceket nem adjuk meg, akkor a végén álló kettőspont is elhagyható.
- Az **END** paranccsal töröljük a memóriából a parancsfeldolgozót és újraindítjuk a BASIC interpretert.
- A **COM** paranccsal az aktuális lemezegységre küldhetünk el egy parancs-sztringet. Például a **COM S0:TI*** parancs törli a lemezről az összes TI-vel kezdődő file-t.
- A **FAST** parancs 2 MHz-es órajelre állítja át a rendszert, ez lényegesen meggyorsítja a fordítást és a szerkesztést. Ez csak 80 oszlopos üzemmódban használható.
- A **SLOW** visszaállítja az 1 MHz-es üzemmódot. A rendszer **SLOW**-val indul.

A Profi-C-hez számos külső parancs tartozik. Külső parancsok a fordító és a szerkesztő elindítása is. A fordító a **CC** <forrás név>,<object név>,<hiba file> paranccsal indítható el. A <forrás név> a lefordítandó forrásnyelvi program neve. A szerkesztő a **CL** <programnév>, <könyvtárnév1>, ... paranccsal indítható el. A <programnév> az összeszerkesztett programnak a neve, ilyen nevű file-ba kerül a kész program. A <könyvtárnév1>, stb. alatt kell felsorolni az object modulokat és a könyvtári file-okat. A **LIBC.L** kihagyása esetén a szerkesztő nem képes összeszerkeszteni a programot. Mind a fordító, mind a szerkesztő esetén – ha nem adtunk meg kellő számú paramétert – a rendszer megkérdezi a megfelelő file-ok neveit. A szerkesztő még a "**top memory page $c0**" kérdést is felteszi. Itt hiányzik a "**loader option**" kérdés, a lefordított programok csak a C-rendszer parancsfeldolgozóján keresztül indíthatók el.

További fontos parancs a **CE** <forrás név>, amelyik a forrásnyelvi szerkesztőt indítja el. Erre a későbbiekben visszatérünk. A C-64-es "**c-copy**" funkciói közül egyedül a másolás külső parancs. Erre a COPY <másolandó> <másolat> parancs szolgál. Például a C-64-es példánál említett két lemezegységes másolást a **COPY A:PR.C B:PR.C** paranccsal végezhetjük el. Vigyázat: a másolat-file nevét is **mindig ki kell írni!** A **COPY A:PR.C H:PR.C** parancs hatására a **PR.C file** a 8-as egységről a RAM-disk-re másolódik.

A további parancsok igazából már a kényelmet szolgálják. Ilyen az "összekapcsolt" C-fordító és szerkesztő. Ennek hívása a **C1** <forrás név> <könyvtárnév1>, ... parancs kiadásával történik. Sikeres fordítás esetén a szerkesztő azonnal a memóriába töltődik és elindul. A **LIBC.L** könyvtárat nem kell külön megadni, ezt a program automatikusan végigkeresi. A <forrás név> nem tartalmazhatja a **.C** kiterjesztést. Ha a forrásnyelvi program neve **PR.C**, akkor **csak PR**-t szabad beírni! A lefordított és megszerkesztett program neve <forrás név> lesz, példánkban **PR**.

A RAM-disk-en levő file-ok a gép kikapcsolásakor elvesznek. Két parancs szolgál a RAM-disc teljes tartalmának kimentésére, illetve visszatöltésére. Az **LRAM** <file név> hatására a már előzetesen kimentett RAM-disc tartalma a memóriába töltődik. A kimentésre az **SRAM** <file név> parancs szolgál. A rendszerlemez tartalmaz egy **STD.P** nevű file-t, amelyik a legfontosabb könyvtári file-okat tartalmazza.

A rendszerlemez tartalmaz továbbá egy **AUTOEXEC** nevű file-t. A C-rendszer indulásakor az **AUTOEXEC** file-ban levő parancs automatikusan végrehajtódik. Ez tetszőleges belső és külső parancs lehet, de mindössze egyetlen sorból állhat. A rendszert úgy szállítják, hogy az **AUTOEXEC** file a **LRAM STD.P** parancsot tartalmazza.

A **TYPE** <file név> parancs segítségével a forrásnyelvi file-okat a nyomtatóra listázhatjuk. Ha a nyomtató nincs bekapcsolva, akkor a lista a képernyőn jelenik meg.

A **SYSGEN** parancs segítségével új boot-olható lemezt hozhatunk létre. Kiadása után a következő üzenetet kapjuk:

SYSGEN V3.0 by Th. Eirich/ F.J. Hauk
(use 'gen' to generate a new bootdisk)

Ha egy új lemezt teszünk az egységbe, s beírjuk a **GEN** parancsot, akkor azt a program megformázza és rámásolja a parancsfeldolgozót. A lemez önindítóvá válik.

A **DEVICE** parancs segítségével átnevezhetjük a lemezegységeket. A program megkérdezi, hogy melyik egységet mivé akarjuk átnevezni. Az egységszám helyett a megfelelő betűjelet kell beírni.

Végül két speciális parancs a **C** és **QUADRATO**. Ezek hatására új karakterkészletek töltődnek a memóriába. Mind a kettő tartalmazza a C nyelvhez szükséges speciális jeleket, pl. a kapcsos zárójeleket. A rendszer indításakor a C karakterkészlet töltődik a memóriába.

Könyvtárak és file-nevek

A Profi-C rendszer bizonyos file-név konvenciókat használ. A file-nevet két részre bontja, amit tizedespont választ el. Ez csak jelölés, sem a rendszerprogramok, sem a Commodore nem kezeli speciálisan a tizedespontot. A tizesespont után álló részt a file-név kiterjesztésének hívjuk. A kiterjesztés egyetlen betűből áll, ezek jelentése a következő:

.C – C forrásnyelvi program
.C – C-64 esetén: a könyvtári file #INCLUDE file-ja
.H – C-128 esetén: a könyvtári file-ok #INCLUDE file-ja
.O – C-128 esetén: object modul
.P – C-128 esetén: RAM-disc mentése
.L – könyvtári file-ok
.L – C-64 esetén: object modul
.E – hibafile

A C64-es rendszer a következő könyvtári modulokat tartalmazza:

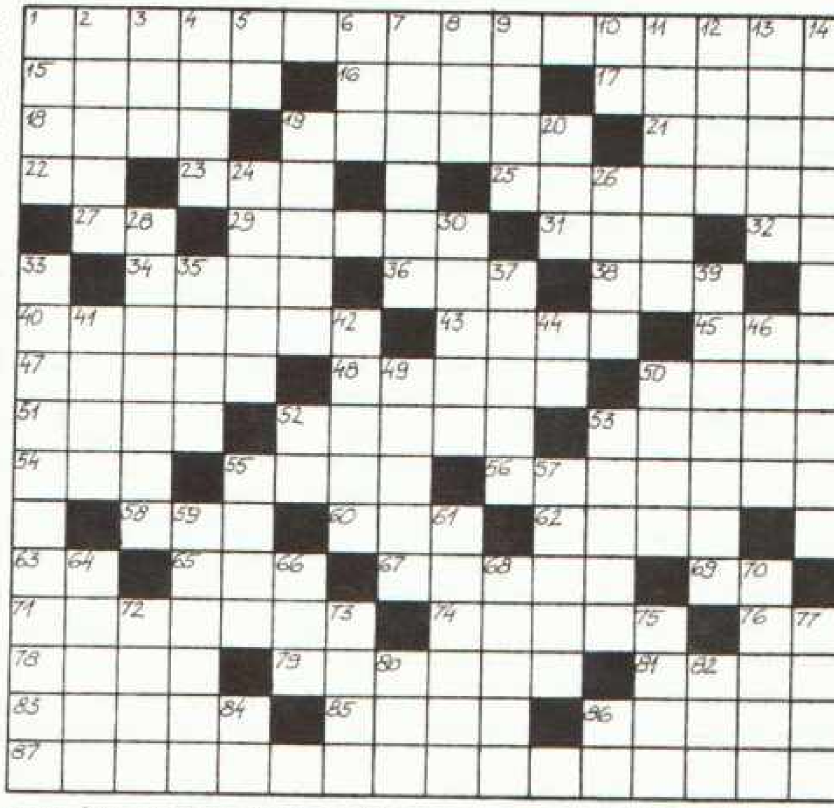
Könyvtár	#INCLUDE file
STDIO1.L	STDIO.C
STDIO2.L	STDIO.C

A C128-as rendszer a következő könyvtárakat tartalmazza:

Könyvtár	#INCLUDE file
LIBC.L	STDIO.H
LIBGRAPH.L	GRAPHIC.H
LIBMATH.L	MATH.H
LIBCS.L	CTYPE.H

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Vízszintes: 1. Igazi barbár játék 15. A föld felszíne 16. Német női név 17. Sikolt 18. Somogy megyei település 19. Kivágott minta 21. Farok nélküli vipera! 22. Kettős mássalhangzó 23. Nemesfémek súlymértéke 25. Újító (idegen kif.) 27. Igerag 29. Bányászváros a Gerecsében 31. Vaspálya 32. K.M. 34. Építmény legalsó része 36. Fordított északi városunk! 38. T.Y.G. 40 Indiai város 43. ... Haruo (1919–), japán politikus 45. Iraton egynemű betűi 47. ... Island, kis sziget a New York-i kikötőben, az európai bevándorlók ellenőrző helye 48. Cseh település Pizen körzetében 50 Svéd városka a Dalälven tó mellett 51. Fej nélküli falaim! 52. Fővárosunk egy része 53. Régi tárgy 54. SZU hírügynökség 55. Kátrány németül 56. A hárpiák egyike a mitológiában 58. Időegység 60. Fájdalomjelző szó 62. Háziszárnyas 63. Kettőzve nagyapó 65. Spanyol és Brazil gépkocsik nemzetközi jelzése 67. Tisztesség (lat.) 69. A nitrogén és a vanádium vegyjele 71. Befolyásol 74. Ilyen színdarab is van 76. Á.H. 78. Mezei állat 79. Pénztár 81. Édesség 83. Orosz uralkodók 85. Ez, emez németül 86. ... Nyikolaj (1809-1859), szovjet-orosz író 87. **Sportszimulációs program neve**



Függőleges: 1. Üvegesek ragasztója (ford.) 2. Ilyen legelő is van 3. Erika becézve 4. Amerikai teniszező 5. Hands ... (kezeket fel!) 6. Iga betűi keverve 7. Egész tömegében (idegen kif.) 8. O.G.L. 9. Nemesgáz 10. Felelős kiadó 11. Régi fekvőhely 12. Átír betűi keverve 13. Hegység Nyugat-Európában **14. C64 játékprogram neve** 19. Állj! 20. Kérdőszócska 24. Új magazin, névelővel 26. Eltérő párbeszéd 28. Lengyel település a Balti tenger mellett 30. ... Ferenc (1510-1579), az unitárius vallás megalapítója **33. Új keletű kalandjáték AMIGA-ra, a név ötletes** 35. U.a., mint a vízsz. 51. 37. Rossz minőségű 39. ... Y. Morales (1601-1658), spanyol író 41. A felépítmény része 42. ... Sándor (1913–) építész, az algíri stadion tervezője 44. Kötőszó 46. Fosztóképző 49. Száraztészta fajta (diab.) 50. Svéd gépkocsi márka 52. Móre egynemű betűi 53. Nyomólemez 55. Szent dolog 57. A "Klinika" egyik szereplője 59. Gyermekjáték, ford. 61. Gyakori férfinév 64. ... könnyű álmot ígért (Sütő András) 66. Az utóbbi idők népbetegsége 68. Villanytűzhely 70. Röviden ismertet 72. Lyukat készít-e a falba? 73. SZU gépkocsi márka 75. Északi határállomásunk 77. ... Christopher (1912–), az "Angol forradalom" írója 80. A vízszintes 31-gyel azonos 82. Járom! 84. Személyre irányuló kérdőszó 86. Gazdasági Társulás

Beküldendő a **vízszintes 1., 87.**, valamint a **függőleges 14., 33.** sorok. A helyes megfejtést beküldők közül 5 nyertesnek elküldünk egy-egy darab - általuk előre kiválasztott, és a megfejtéssel együtt megjelölt **programkazettát!**

Megfejtéseket csak a CoV következő részének megjelenéséig fogadunk el!

A nyereményeket postázzuk!



Halló, Commodore-tábor! Rossz hírem van... Ezek után már nem csak az 1.75 (na meg a szakállas) fog boldogítani benneteket – itt vagyok én is! Annak a kiszámolását, hogy ezzel hány főre szaporodott a CoV-stáb, bízzuk inkább Dr.Óbádovicsra vagy a Bolyai-családra... mindenesetre ezután én is ezeken a hasábokon fogom rontani a levegőt. Itt kérem egy levelezési rovat kezdődik, mert 1.75-ék már nem bírják (még a szakállassal sem) a levelezést megválaszolni. Na, majd én... Előrebocsátanám, hogy stílusom kissé csípős, hogynemondjam fanyar – de azért remélem, sértődés nem esik (főleg azért, hogy a leveleket azokkal a helyesírási hibákkal közlöm, ahogy kaptam, néhol esetleg egy kis csonkítással). Kezdjük rögtön a hónap levelével, ami előkelő helyet foglal el örökös TOP-listámon.

TISZTELT COMMODORE VILÁG!

Örulök,hogy nekunk amigásoknak is jutott nehány oldal a lapban.Nekem 1.3-mas gépem van. Igaz az hogy ez a gép már 14MHz-es? A gép mellé viszont a leírás csak 1.2-es és a Mikro Magazinban sem közölték azt a 13 DOS utasítást amivel több van a gépemben,ha lehetséges a következő számaikba legyenek szívesek közölni hisz ez sok amigást érdekelne.

SCHMELCZER BALÁZS,BUDAPEST

CoVboy: Ha kéznél lenne a "Hogyan különböztessük meg a software-t a hardware-től" című finoman cizellált kis könyvecském, biz'isten elküldeném neked. De nincs. Így hát elmondom, hogy az még mindig 7.14-el ketyeg. Viszont nekünk má' 1.4-es gépünk van, ami 21MHz-ről megy és félóránként kijön belőle egy gonosz manó, hogy megkérdezze:"Nu, sto nóvává, májcsiki?". Lesz 1.3 DOS-stuff. Majd...

Egy ajánlat

Tisztelt Szerkesztőség!

Az első oldalon többek között arról is írnak, hogy nagy fába vágták a fejszéjüket, információval ellátniuk. Ekkor én és a barátom úgy döntöttünk, hogy tollat ragadunk és kéréssel fordulunk önökhöz. Mi a C-64nek lelkes rajongói vagyunk, és álszerénység nélkül írhatom és olyan még nem történt,hogy egy játékkal nem tudtunk volna mit kezdeni,azonkívül már sok programon mentünk végig,nagy rutinunk van. SZeretnénk segíteni onoknek azzal, hogy a C-64es programok tesztelésének terhét levennénk a vállukról. Megbízhatóak vagyunk, rengeteg ötletünk van, amivel érdekesebbé és színvonalasabbá tehetjük a lapot, és írói ambícióval is rendelkezünk. Ha úgy gondolják, látnak bennünk fantáziát, írjanak vagy telefonáljanak.

MÁRTON GYÖRGY, BUDAPEST

CoVboy: Nohát ez egy igazán kedves ajánlat, de egyenlőre "édes e teher nekünk" — ha esetleg dőlne a ház, akkor ígérjük, feltétlenül riadóztatunk benneteket. Az írói ambícióitokat is örömmel üdvözlöm — javaslom az 56-os témát, az mostanában úgyis nagyon divatos az író urak között...

Még egy kis Elite...

Tisztelt Szerkesztőség!

Nekem Amiga 500-asom van és örültem, hogy erre a gépre is közölnek játékleírásokat. Két észrevétel: 1. Az újság szuper, a játékleírások jók! (**Kösz — CoVboy**) 2. Ezzel szemben egy óriási hibája van az újságnak! Az, hogy a játékleírásokat nem közlik végig! (**Nem indokolt a többes szám használata! — CoVboy**). Most kifejezetten az ELITE-ra gondolok! Ez a program kb 8 oldal (4 lap) lenne a teljes leírása, amit szerintem nyugodtan le lehetne közölni egy újságban! Így 8 hónapig kell kb. várni arra hogy végre tudjak játszani a játékkal??? Szerintem és az ismerőseim véleménye szerint mindenki jobban örülne annak, hogy inkább kevesebb játékleírás legyen benne, de ami benne van az teljesen végig le van írva. Kérem Önöket, hogy a következő számban közöljék le teljesen a végéig az ELITE leírását!

DIKÓ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVboy: Látszik, hogy még nem sokat játszottál az ELITE-tal, mert egyébként nem tettél volna ilyen kijelentést, hogy 8 oldalba beleférne — különösen nem az Amiga-verzió. Egyébként senki sem gátol meg abban, hogy játszál vele: jobb oldalt található a lemezegység, tedd bele az ELITE-lemezt és játssz! Egyébként a számban már megtalálhattad a válaszunkat — ne vedd zokon, és biztasd magad a közismert CoV-közmondással:"Türelem ELITE-leírást terem (teljeset)...".

Építő jellegű kritika

Tisztelt Szerkesztők (mind a 1.75)

Örömmel és némi keserű szájízzel vettel kezembe a CoV 1. számát. Örömmel, mivel csak nekünk, a Commodore cég termékeit megvásárló, eleddig egy-két zagyva sajtótermékeken tengődő, de népes tábornak készült. A keserűség meg onnan hogy, ha jól számolom Krisztus után, 1989-et írunk és augusztust (**Hm, te kis öröknaptár — CoVboy**). Nem mintha bosszantani akarnálak benneteket, de nem késtetek el egy kicsit??? Más. A lapról: a címoldal látványos szépen kidolgozott. De egy apró észrevételem volna a belső oldalak grafikáival, kissé mosottak. Oké, tudom, ez a nyomda hibája, de ha lehet meg kellene említeni, lehet hogy a nyomdában is vannak Commodore rajongók. Egy két ötlet: Minden számban egy (lehet régebbi is), felhasználói program leírását közölni (**majd meglátjuk — CoVboy**). Sokszor hivatkoztok előző Spectrum lapokra, nem jó tipp. A legtöbb Commodore-os nem vette meg (lehet, hogy balgaság volt). (**Az! — CoVboy**) Nem lehetne újból közölni a kurrens leírásokat?

SZŰCS SÁNDOR, BÉKÉSCSABA

CoVboy: az időérzéked fantasztikus — valóban 1989. van. A késedelemről annyit, hogy ez az újság MAGÁNKIADÁS, (a közhiedelemmel ellentétben nem LSI-termék!), és egy szám nyomdaköltségének kifizetéséhez valahonnan elő kellett teremtenünk a tőkét. A képminőségről: egyes képek elmosódása abból adódik, hogy a nyomda a nyomás előtti fotózásnál vonalas és nem raszterezett fotót készít a kéziratról (a raszterezett jobb képminőséget eredményezne — és 69,—Ft-os árat...). Az elmosódás egyébként csak a fényképeknél jelentkezik, ott nem, ahol a képet valamilyen hardcopy-módszerrel készítettük. Sajnos — főleg az Amiga-részeknél — nem tudjuk mindenütt az utóbbi módszert alkalmazni. A nyomdában egyébként nem Commodore-rajongók vannak, hanem "gátló tényezők" — az ördög tudja, hogy a válaszom vajon mikor kerül a kezedbe... A Spectrum Világokra való hivatkozással kapcsolatban — szó sem lehet róla, hogy a kurrensebb leírásokat még egyszer leközöljük — tessék szépen megvenni őket! Már alig férünk el a lakásban tőlük... A beküldött demo-listán elég jól szórakoztunk (mennyi felesleges lemezed van!), egyébként nemrég volt szerencsénk megtekinteni a cracker-ek augusztusi termését. 35 lemeznyi — borzasztó! A felajánlott felhasználói programleírásokból a DISK DEMON, a PRINTFOX és az AMICA PAINT már megjelent az LSI-féle 1001-sorozatban, a többit viszont megnéznénk. Kösz!

Kalandos vállalkozás

Kedves 1.75 és a szakállas!

Véletlenül kezembe került a CoV. 1. száma. Van ugyan néhány kifogásolni valóm, de alapjában véve nem tartom egy rossz újságnak (**Nahát ez igazán kedves — Covboy**). Először is PLUS/4 tulajdonos vagyok és nem tartom a gépemet olyan rossznak, hogy "RÚT KISKACSÁNAK" kellene nevezni (**Oké, bocs', akkor esetleg "fellegekben szárnyaló flamingó" jó lesz? — CoVboy**). No de mindegy én nem vagyok sértődékeny (**Ennek szívből örülök — Covboy**). Annál is inkább, mert találtam egy nagyon jó dolgot, igaz, hogy C-64-re. Mégpedig a lemezes AUTOSTART rutinról van szó. Lemezturbóra nincs szükségem, mert 1551-essel rendelkezem, és egyrészt nem is volna jó (**de igen, még 1571-re is jó — nem CoVboy, a szerző**), másrészt így is 4-5-ször gyorsabb (**a 1541 DOS-nál, de nem az AUTOBOOT-nál — a szerző**). A rutint azonban rögtön megpróbáltam átírni PLUS/4-re. Hangsúlyozom megpróbáltam, ugyanis nem sikerült. (**Ezek után a vállalkozó kedvű fiatalember visszafejtette nekünk, hogy mit csinál a programunk — ez kedves, bár a forrás be van kommentezve, másrészt meg — ha hiszi, ha nem — eddig is tudtuk, mit csinál**). És mégvalamit! Ezzel még se PLUS/4-en, se C-64-en nincs megoldva a jó programvédelem. A C-64-en ugyanis ott a RESTORE, PLUS/4-en pedig a RESET. Nem lehetne esetleg egy következő számban a RESET letiltását is bemutatni? Ha ezt lehetne, akkor kérem közöljék velem, melyik számban, azt ugyanis mindenképpen megvenném.

PAP TIBOR,PÁPA

CoVboy + szerző: Igen érdekes egy eszmefuttatás — figyelembe véve azt az apróságot is, hogy az 1. részben csak a program első részét közöltük (most ment le a második) $079E-ig és a program $079F-en indul. Nem tűnt fel, a 'folytatjuk' szócska?! Egyébként nagy ötlet volt a képernyő kikapcsolását kihagyni — és a szinkronjellel mi lesz?! Gratulálunk a $2D-$2E mutatóval kapcsolatos "felfedezéshez" is — bár ez egyébként minden Commodore gyártmányú gépen (még Amigán is) a BASIC végét jelzi. Végezetül megjegyeznénk, hogy az AUTOBOOT nem "programvédelem", bár ez a bevezetőből is kiderül. A RESET letiltásáról szóló "bonyolult" manővernek pedig feltétlenül szánunk majd valamelyik számban kb. 10 sort.

No Lamer Contact

Tisztelt címzett!

Szeretnénk négy nehéz játékot örök élettel játszani, ha lehetséges. A játékok: DRUIDS, GREEN BERET, MIKIE, EAGLES NEST. Kérem küldjék el ezeknek a játékoknak az örökéletét...

BÍRÓ ÁDÁM, SÁROSPATAK

CoVboy: Ha jól értem, poke-ot tarhálsz. Mit csináljak, keressem meg én?! — szó sem lehet róla. Az 1. számban megírtuk, hogy egyedi igényeket nem tudunk teljesíteni — tessék szépen megkeresni. Egyébként ezekből három már megjelent különböző LSI-stuffokban.

BÁNHIDI ZSOLT,BUDAPEST

CoVboy: Kösz, hogy 2.75-re növelted a szerkesztőség populációját. Ha valamire szükségünk van, megkeresünk. Nem akarsz esetleg GREEN BERET poke-okat keresni az előző levélíróinknak?!

KÓRIK GÁBOR,PÉCS

CoVboy: A szőrös manók megvétele a programban nem küldetés, hanem szatás. A második már küldetés. Az ELITE PLUS4-változatát mintha már láttam volna...hmmmm, hol is? Talán a belső borítón — ugyanabban az árfekvésben, mint a kért C-64-kollekciók. Helló!**

BERECZ GÁBOR, MISKOLC

CoVboy: Nyugodtan zavarjál minket! — ha máshonnan nem kap választ, akkor vond le a konzekvenciát: az ottani bácsik bunkók. Egyébként most én sem tudok sokat segíteni: a lejm poszterekkel teletapétázott lakású bácsi nevét és lakáscímét nem írom meg, mert lábát gyors mozdulattal az altelemhez fogja érinteni — maradj inkább a Spectrum Világ címénél, ide írhatsz neki (a levélre írd rá, hogy CoVboy). A másik kérésed a ROCKSTAR-ra vonatkozott: mégiscsak jobb lesz, ha megint "zavarsz" bennünket, mert nem írtad meg, hogy C-64-re vagy Spectrumra keresed. Addig is...

TAMÁS VIKTOR, SZEKSZÁRD

CoVboy: Úgy tűnik, még nem mozogsz teljesen otthon a 64-esben. Alapállapotban SYS 5120 parancstól tényleg nem fog bejönni a program. Az a bizonyos "valami meleg reset" azután alkalmazandó, hogy a programot már betöltötted. Reset-kapcsoló alapállapotban nincs a gépen, de házilag elkészíthető: kell hozzá egy darab drót és egy mikrokapcsoló. A dróttal a user-port GND és RESET kivezetéseit kell összekötni, ami a mikrokapcsoló megnyomásakor resetet generál. Ezt azért nem árt, ha felmenőági rokonságoddal (pl. a papáddal) csináltatod meg, mert úgy látom, te egy kissé még ifjú vagy. A reset UTÁN kell a poke-ot bepötyögnöd, majd a SYS 5120-ra indul a program — ha indul...

SZABÓ GÁBOR, HÓDMEZŐVÁSÁRH.

CoVboy: PLUS4-es BARD'S TALE-ről még nem hallottunk. További válasz a belső borítón. Na, van nagy öröm?!

BAKOS GÁBOR, BUDAPEST

CoVboy: Köszi, ha valamire szükségünk van, meg fogunk keresni!

TAKÁCS TAMÁS, ZÁNKA

CoVboy: Kösz a stuffokat, a BATMAN THE MOVIE igazán érdekes stílusú fordítás, de így talán mégsem közölhető — no, nem baj, alapanyagnak jó lesz majd később. STORMLORD térkép isoraz kösz!

VISZLÁT COVBOY -

PC11

Megnevezés.: *VISIBLE PASCAL*
File-ok száma.: 35
Memóriafoglaltság (lemezen): 182K
Besorolás: Nyelv

Ez egy programnyelv, amely kiválóan alkalmas oktatási célokra. A VISIBLE PASCAL a PASCAL egy speciális verziója, amely nagy segítség azoknak, akik csak most szeretnének megbarátkozni ezzel a nyelvvel. Ennek a nyelvnek az elsajátítása után már könnyebb lesz az átmenet bármely más – magasabb szintű – PASCAL verzióra. A program kezelése rendkívül rugalmas, használata lehetséges monochrome, ill. színes grafikus adapterek felhasználásával egyaránt, s nem utolsó sorban a lemezen a program használatához részletes útmutatót is találunk!

PC12

Megnevezés.: *PC-Graph*
File-ok száma.: 14
Memóriafoglaltság (lemezen): 204K
Besorolás: Adatbáziskezelő

Ez a segédprogram azok számára hasznos, akik rendelkeznek a PC-File III. adatbáziskezelő programmal. A PC-Graph lehetővé teszi a PC-File program segítségével megszerkesztett reportokból kialakítható grafikonok gyors megjelenítését, ezáltal az adatbázis hatékonyabban áttekinthető. A grafikont címkével, megjegyzésekkel láthatjuk el, majd elmenthetjük disk-re, ill. ki is nyomtathatjuk pont-mátrix nyomtatón. Az elmentett grafikonok visszatölthetők. A program használatához színes grafikus adapter felhasználása szükséges.

PC13

Megnevezés.: *COMPOSER*
File-ok száma.: 20
Memóriafoglaltság (lemezen): 143K
Besorolás: Zeneszerkesztő

Ismét egy egyszerűbb zenei szerkesztő program, amely elősegíti a kottában járatlanok képzését is. Az alsó sorban kiválasztott hangjegyek egyszerűen elhelyezhetők, áthelyezhetők, mozgathatók a 2 oktáv hangtartományban. Egy képernyő végén a kottasor lapozása történik. Az elkészített zenét lejátszhatjuk, törölhetjük és el is menthetjük. Egy előzetesen elmentett zene vissza is tölthető, ill. módosítható. A zene lejátszása közben választhatunk a klaviatúrás ill. a kottás megjelenítés között. PCjr készülékeken kihasználható a 3 hangcsatorna lehetősége is.

PC14/PC15

Megnevezés.: *Generic Adventure Game System*
File-ok száma.: 17/15
Memóriafoglaltság (lemezen): 324/171K
Besorolás: Játékszerkesztő

2 lemezből álló kalandjáték-tervező programcsomag. Segítségével megtervezhetünk egy komplett kalandjátékot, kezdve a bejelentkező képernyőtől, az instrukciókon át, a szobák hierarchiáján és a tárgyak elhelyezésén keresztül a parancsszavak definiálásáig, egyszóval egy teljes rendszert alkothatunk könnyen és gyorsan. A program működéséhez legalább 280K szabad RAM memóriára van szükség. A 2. lemezen találhatók a program használatához feltétlenül szükséges információk is.

PC16

Megnevezés.: *CAL/LQ-PRINTER Utility*
File-ok száma.: 47
Memóriafoglaltság (lemezen): 315K
Besorolás: Utility

A CAL kisebb segédprogram, naptár-rendszer. Megkönnyíti napjainkban a tájékozódást, ugyanis feltölthetjük dátumhoz kötött adatokkal (pl. tárgyalás, születésnap stb.), ezeket az adatokat a gép folyamatosan sorbarendezi, és naprakészen megjeleníthetjük a számunkra fontos információkat.

A másik segédprogram speciális feladat elvégzésére alkalmas, lehetővé teszi, hogy kiváló minőségben jelenítsünk meg szövegfile-okat egy pont-mátrix nyomtatón. Egyidejűleg 4 font készletet használhatunk, ám a lemezen 17 előre megszerkesztett készlet (pl. COURIER, ROMAN, SPIRAL stb.) áll rendelkezésre, mindezen túl az EDCHAR segédprogrammal – amely ugyancsak a lemezen található –, saját készleteket is tervezhetünk.

PC17

Megnevezés.: *ORIGAMI*
File-ok száma.: 22
Memóriafoglaltság (lemezen): 343K
Besorolás: Oktató

Nos, a név talán nem is sejteti, mi rejlik mögötte. Ez a lemez elsősorban a fiatalabb korosztály számára lehet értékes. Betekintést kapunk a papírhajtogatás rejtelmeibe. A lemezen található minta file-ok .BAS kiterjesztésűek, vagyis futtathatók a legtöbb kompatibilis BASIC rendszeren (GWBASIC, BASICA stb.). A programok futtatásakor lépésről-lépésre, grafikus instrukciók segítségével kapunk képet arról, hogy egy-egy ismert figura (pl. nyúl, kacsa stb.) papírhajtogatással hogy állítható elő.

PC18

Megnevezés.: *MACK'S DOMINO PARLOR*
File-ok száma.: 9
Memóriafoglaltság (lemezen): 153K
Besorolás: Játék

Amerikai dominó játék, melynek szabályait részletesen áttekinthetjük a program mellett található DOC file-ban. A játék kezdetén ki kell választanunk a tét alapját, majd mérkőzést vívhatunk a géppel. Szórakoztató időtöltés.

PC19

Megnevezés.: *MUSIC ARCHIVE*
File-ok száma.: 6
Memóriafoglaltság (lemezen): 119K
Besorolás: Adatbáziskezelő

Talán már sokakban felmerült annak a gondolata, hogy az otthoni-, ill. vállalatok, intézmények könyvtáraiban rendelkezésre álló zenei felvételekről tételes katalógust készítsen. Nos, ez az archiváló program megoldja ezt a problémát. Segítségével lehetőség van arra, hogy több kategóriában (dalok/albumok) vigyük fel adatainkat, melyek automatikusan a megfelelő kategórián belül rendeződnek. A visszakeresés oda-vissza történhet.

PC20

Megnevezés.: *HARDDISK TESTER*
File-ok száma.: 11
Memóriafoglaltság (lemezen): 138K
Besorolás: Utility

Hatékony ellenőrző rendszer, amely lehetővé teszi, hogy a merevlemezes tárolónk megbízhatóságáról reális képet kapjunk. A HDTEST program 20 különböző teszt próbának veti alá a tárolót, majd tájékoztat bennünket a végleges eredményről. A HDCHEK segédprogrammal az egység logikai struktúráját vizsgáltathatjuk át, s erről részletes diagnózist kérhetünk. A két program különkülön történő, de együttes felhasználása minden IBM programozó elengedhetetlen segédeszköze lehet.

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők a következő címen keresztül:

SPECTRUM VILÁG

Budapest
Pf.: 363
1519

Egy lemez ára.: **500,-** Ft (ÁFA-val és postaköltséggel együtt).

Több lemez egyidejű rendelése esetén kedvezményt adunk: 5 lemez ára.: **2250,-** míg 10 lemez ára már csak **4000,-** Ft.

A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

A 'CoV' 1. számában megjelent keresztrejtvény helyes megfejtései:
Vízsz. 1.: SAM COUPÉ, 7.: CHAMPIONSHIP BASKETBALL, **Függ.** 12.: SINBAD AND THE GOLDEN SHIP

Az 1. szám szerencsés nyerteseit a következő számban közöljük.